ALAN WAKE – ПРЕМЬЕРА СЕЗОНА стр. 20

№23 | 296 | 2009
ПЕРВЫЙ ДЕКАБРЬСКИЙ

СТРАНА ИГР

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360 | DS | PSP

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА
250 р



ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3: ПОКОРЕНИЕ АМЕРИКИ

ТЯЖЕЛА
И НЕКАЗИСТА
стр. 48

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ВИДЕОРЕПОРТАЖ ИЗ ЯПОНИИ
GRAN TURISMO 5
НА DVD

NAPOLEON: TOTAL WAR стр. 26
В ГОСТЯХ У CREATIVE ASSEMBLY

DRAGON AGE: ORIGINS стр. 84
ТРЕХМЕРНАЯ BALDUR'S GATE

BORDERLANDS стр. 74

ALIENS VS PREDATOR стр. 16

АЛЛОДЫ ОНЛАЙН стр. 12

ПОСТЕРЫ: Borderlands | Dissidia: Final Fantasy **ТАКЖЕ:** Ratchet & Clank: A Crack in Time | The Beatles: Rock Band | Aion: The Tower of Eternity

Слово редактора

Декабрь 2009 #23 (296)





НА ОБЛОЖКЕ
Дальнобойщики 3. Покорение Америки

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Дмитрий Нечитайло

На обложке – игра-легенда. Главный отечественный долгострой (после того, как увидела свет «Тень Чернобыля»). Говорят, будто у нее есть официальный фан-клуб в далекой Бразилии, но уж в России – точно, и притом не один. На выставке «Игромир 2009» настоящие поклонники «Дальнобойщиков» крутили баранку, смотрели на монитор, и слезы умиления наворачивались на глаза. Наконец-то. Вышла. Она самая. Родная.

И одновременно это, пожалуй, последний реликт докризисной эпохи. Настоящая российская, даже в чем-то советская игра. Не в смысле «глючный и неинтересный отстой», а, как ни странно, в хорошем. Я не раз говорил, что нашей индустрии нужно нащупать собственный стиль, найти удачные ниши и уйти в них с головой, набирая жирок и медленно – годами! – готовясь к рывку за рубеж. Необходимо, чтобы творения отечественных студий воспринимались ТАМ так же, как и сумасшедшие японские игры от Marvelous или аниме о косяках трусов, потянувшихся на юг. Балалайки, МиГ-29, spetsnaz, русские игры… Национальный колорит! Но если еще недавно мне в голову приходило два позитивных примера – King's Bounty, как аналог Fire Emblem, и «Сталин против марсиан», как аналог скролл-шутера DonPachi, то теперь появился и третий… Впрочем, подробнее о «Дальнобойщиках» и связанных с ними ассоциациях читайте в теме номера. Главное – то, что в существовании вот этой российской игры (неказистой, с устаревшей графикой, тормозящей!) есть смысл, а в появлении на свет стройными рядами вторичных (пусть и красивых) шутеров и претенциозных (и безумно скучных) арт-проектов – нет.

А если вас не волнуют «Дальнобойщики» и судьбы российской индустрии – что ж, к вашим услугам есть весь остальной номер «СИ», от Napoleon: Total War до Dissidia: Final Fantasy! Читайте, играйте и радуйтесь жизни вместе с нами.

Константин Говорун, главный редактор

Журнал «Страна Игр» выходит два раза в месяц

Главный редактор
Константин Говорун
wren@gameland.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Вера Серпова, Степан Чечулин, Сергей Цилюрик
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер-верстальщик
Екатерина Селиверстова
Верстальщик
Наталья Титова
Корректор
Юлия Соболева

DVD
disk@gameland.ru
Александр Устинов, Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», «Страна Игр».
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
strana@gameland.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Директор группы GAMES & DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Максим Соболев
Администратор
Мария Бушева
Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова
Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

Директор по дистрибуции
Андей Степанов
andrey@gameland.ru
Руководитель московского направления
Ольга Девальд
Devald@gameland.ru
Руководитель регионального направления
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, БиЛайн, Мегафон)
info@glc.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»
Факс: +7(495)780-882
info@glc.ru,
podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»

119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых ком муникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

DVD №1.
Страна Игр: Видео
Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы.

Также на диске:
Borderlands, Принц Персии: Пески времени, Colin McRae DiRT 2...
Подробное содержание – на стр. 141.

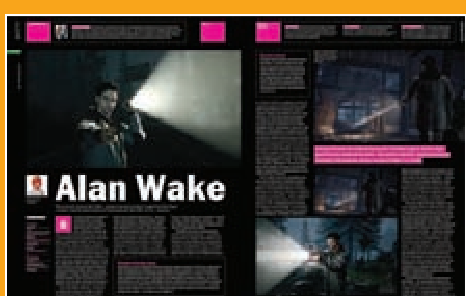
DVD №2.
Страна Игр: PC DVD
Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочие полезные в хозяйстве вещи.

Также на диске:
Аллоды Онлайн, Battlefield 2, Operation Flashpoint: Resistance...
Подробное содержание – на стр. 138.

СОДЕРЖАНИЕ

СТРАНА ИГР





98
Другие игры
Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретро-хитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для PC.

Также в номере:
Новинки Wiiware, XBLA и PSN...
Подробный список материалов раздела – на стр. 98.







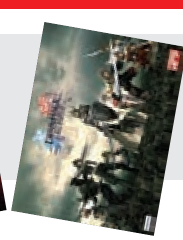
130
Территория «СИ»
Ответы на вопросы, чем живет редакция журнала и что волнует его читателей. Письма, комментарии на форуме и в блогах, а также очередная серия комикса «Консольные войны».

Также в номере:
Комикс, Обратная связь
Подробный список материалов раздела – на стр. 130.



Комплектация
Постеры: Dissidia: Final Fantasy, Borderlands





Ответ на вопрос «ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 46

Полное содержание


Taste of GuanaBana
ENERGIA
BRAVO
ENERGY | ПОДЪЕМНАЯ СИЛА
Взять энергетический барьер.
Высоту за высотой. День за ночью.
Решительно есть чем заняться!
Реклама
ЧРЕЗМЕРНОЕ УПОТРЕБЛЕНИЕ АЛКОГОЛЬНОЙ ПРОДУКЦИИ ВРЕДИТ ВАШЕМУ ЗДОРОВЬЮ

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Сергей Цилюрик

В прошлом номере мы поведали вам о чудесных контроллерах для Wii в виде гантелей и велотренажера. Казалось бы, сложно придумать что-то более безумное, не так ли? Но внезапно появились сразу двое желающих переплюнуть BigBen Interactive! Шведы из Zoink Games представили игру Wiiwaa, в комплекте к которой идет плюшевая кукла героя. Ей в рот запихивается пульт, чтобы юные геймеры могли управлять персонажем на экране, встряхивая игрушку. Само собой, Wiiwaa должна при таком раскладе оказаться крайне линейной и простой, но для самой младшей аудитории скорее всего подойдет. А вот для кого издательство 505 Games готовит игру Baby and Me, сразу и не сообразишь. Наверное, для пятилетних девочек. К новинке прилагается кукла младенца, которому пульт должен заменить спину. И если малыша плохо укачивать (гироскопы на страже!), он начнет орать через встроенный в пульт динамик. А если у вас есть Balance Board, то с ее помощью можно попытаться научить ребеночка ходить.



Самые ожидаемые игры редакции

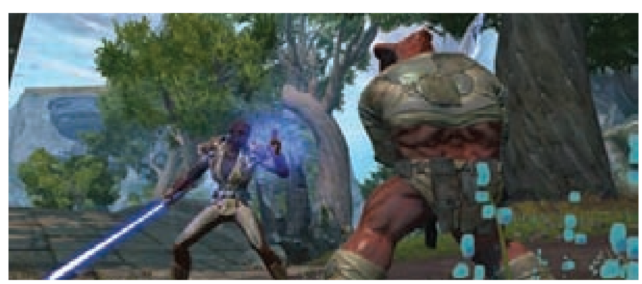


Assassin's Creed II **(PC, PS3, Xbox 360)**	20 ноября 2009
Bayonetta **(PS3, Xbox 360)**	январь 2010
BioShock 2 **(PC, PS3, Xbox 360)**	30 октября 2009
Alan Wake **(PC, Xbox 360)**	I квартал 2010
Final Fantasy XIII **(PS3, Xbox 360)**	II квартал 2010
God of War III **(PS3)**	I квартал 2010
Heavy Rain **(PS3)**	I квартал 2010
Splinter Cell: Conviction **(PC, Xbox 360)**	I квартал 2010
StarCraft II: Wings of Liberty **(PC)**	II квартал 2010
Army of Two: The 40th Day **(Xbox 360, PS3, PSP)**	8 января 2010

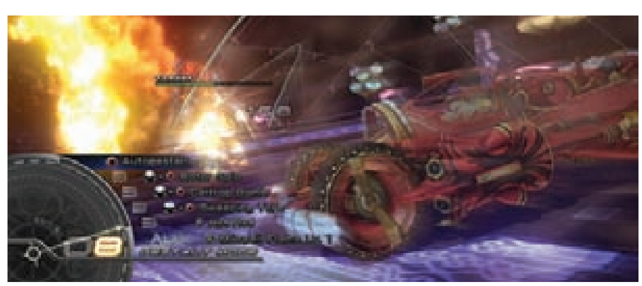
составлен командой «СИ»

Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке



Star Wars: The Old Republic (PC)



Final Fantasy XIII (PS3, Xbox 360)


PlayStation Network
WWW.TEKKEN.COM
16
www.pegi.info
BANDAI NAMCO Games
namco
TEKKEN 6
КОРОЛЬ ВОЗВРАЩАЕТСЯ!
PS3
PlayStation 3

Новости

Самые важные события игрового мира







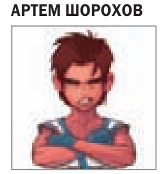
Nintendo выпускает громадную DSi

У Nintendo дела идут не лучшим образом: в первой половине 2010 фискального года впервые за шесть лет упали и доход (на 35%), и прибыль компании (на 59%). «Для Wii начался период стагнации, – объяснил Сатору Ивата. – Мы не смогли постоянно поддерживать ее хитовыми играми, и публика заскучала». Ивата верит, что благодаря снижению цены на приставку продажи снова подскочат, – только для этого время нужно.

Пока Wii потихоньку набирает обороты, Nintendo решила еще разок подстегнуть спрос на DS и анонсировала новую версию двухэкранной консоли – DSi LL. От предшественниц ее отличают 4.2-дюймовые экраны (у оригинальной DS – трехдюймовые), похожий на шариковую ручку толстый стилус и более емкий аккумулятор, который позволяет играть до 17 часов на минимальном уровне яркости и до 5 часов – на максимальном. Вместе с экранчиками вырастет и размер приставки (он составит 161x91.4x21.2 мм; для сравнения, у DS Lite – 133x73.9x21.5 мм), а заодно и вес (314 грамм – самый большой среди современных портативных консолей!). При этом стоит отметить, что разрешение ни экранов, ни камеры не увеличится – это все та же DSi, что и раньше, только заметно располневшая. В Японии DSi LL выйдет 21 ноября в трех цветовых вариантах (темно-коричневом, винно-красном и белом), и обойдется всем желающим в 20 тыс. иен ($220). На Западе она будет именоваться DSi XL. На прилавках консоль должна появиться в начале следующего года; ее предполагается продавать по более высокой цене, чем обычную DSi. В свете астрономической для портативной консоли стоимости DSi в России мы боимся даже предположить, на сколько кровно заработанных придется раскошелиться любителям больших экранов.

КОММЕНТАРИЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ



Звучит, безусловно, как курьез, забавный PR-способ заставить Интернет вновь заговорить о Nintendo DS. Но не будем забывать также и о том, что многие геймеры (и в первую очередь наши, российские) вообще не выходят из дома с карманной приставкой, предпочитая играть на DS или PSP в удобном кресле за чашечкой какао. Да и японские хикикомори, к слову, тоже не сторонятся портативных игр. А если о самолетах да маршрутках речи не идет, то и вес, и размер «обычной» DSi – не лучший маркетинговый аргумент. И наконец, подумаем же о людях со слабым зрением, но сильными руками!

Продажи консолей

PS3	Xbox 360	PSP	Wii	DS
26.06 млн	32.82 млн	52.44 млн	55.64 млн	113.08 млн



КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Меня утешит одно: если дополнительные «плюшки» геймерам, прошедшим версию для Xbox 360, позволят скачать. Бесплатно.

Namco Bandai использует владельцев Xbox 360 как бета-тестеров

Ни для кого не секрет, что Microsoft готова платить за эксклюзивность, причем эксклюзивность временную. Предприимчивые дельцы из Namco Bandai этим воспользовались. Взяв у Microsoft деньги на разработку Tales of Vesperia для Xbox 360, они лишь через год с небольшим после релиза выпускают версию для PS3 со множеством добавок и улучшений. Дескать, Sony отказалась принимать игру, как две капли воды похожую на ту, что появилась раньше на консоли конкурента, и затребовала бонусов.

И получилось, что Microsoft оплатила разработку новинки для PS3 (Namco Bandai, по-хорошему, пришлось вложиться лишь в портирование да доводку «Весперии» до ума). В официальном руководстве к PS3-версии разработчики говорят следующее:

«Игравшие в ToV для Xbox 360 часто жаловались, что в некоторых эпизодах не было озвучки, и это мы решили исправить. Теперь полностью озвучен весь основной сценарий. Мы очень многое улучшили и добавили благодаря полученной от геймеров информации. Будем весьма рады, если те, кто прошел версию для Xbox 360, уделят внимание и PS3-варианту».

Согласитесь, что если заменить фразу «версия для Xbox 360» на «бета-версия», все сразу встанет на свои места. Неудивительно, что японские поклонники сериала – возможно, купившие ради ToV консоль от Microsoft! – сотнями подписываются под онлайн-петицией, взывающей к совести Namco Bandai. Что, честно говоря, пустая трата времени.

Рекорды игровой индустрии

Electronic Arts объявила, что суммарные продажи всех выпусков сериала Need for Speed достигли внушительной отметки в 100 миллионов копий. Всего в цикл вошло 15 игр, появившихся на 14 платформах. Они были переведены на 22 языка и опубликованы в более чем в 60 странах. Виртуальные гонщики проехали 279 миллиардов миль по виртуальным дорогам и создали свыше 17 триллионов вариаций автомобилей. С тех пор как в магазинах появилась первая часть NFS, в США было раскуплено больше копий выпусков, чем легковушек.

PlayStation 2 в конце октября исполнилось 9 лет. По этому поводу в Sony тоже решили похвастаться громкими цифрами. Так, каждая третья семья в США владеет PS2; всего консоль разошлась по миру тиражом в 140 млн штук. Более 485 разработчиков участвовали в создании почти 10 тыс. новинок для платформы. Сериал SOCOM стал одним из самых популярных среди геймеров – всего по онлайну было наиграно свыше 530 млн часов (60 тыс. лет!) с выхода SOCOM: U.S. Navy SEALs в 2002-м.

Nintendo не хочет отставать: всего двухэкранных консолей было продано уже 113 млн штук, а игр для них – 638 млн.





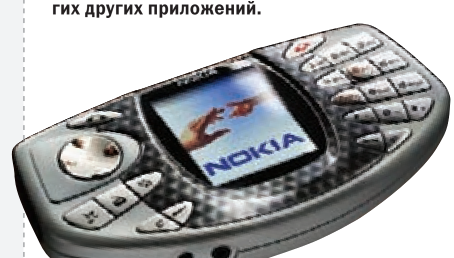


Внешнему Blu-ray приводу для Xbox 360 быть или не быть?

Отвечая на вопрос об интеграции формата Blu-ray в Xbox 360, глава Microsoft Стив Баллмер ответил: «Я не знаю, нужно ли нам встраивать Blu-Ray, но вы сможете приобрести Blu-ray приводы в качестве аксессуаров». Представители Microsoft быстро опровергли его утверждение, заявив: мол, Баллмер говорил о PC. А также подчеркнули, что с очередным апдейтом прошивки владельцы Xbox 360 получат доступ к Zune Video Marketplace, где смогут покупать или брать виртуально напрокат фильмы в 1080p. А это, по их словам, должно сделать привод бесполезным в принципе.

Прощай, N-Gage!

Nokia объявила, что в следующем году перестанет поддерживать платформы N-Gage. Новинки для нее не запланированы, а продажа софта через сервис N-Gage прекратится в сентябре следующего года. На смену службе придет запущенный в мае Ovi Store, в котором уже выставлены игры для N-Gage и совместимых телефонов – помимо многих других приложений.



Жадные капиталисты

Помните, как Бобби Котик говорил, что пятидесятидолларовую игру он хочет продать за $500? Call of Duty: World at War хорошо иллюстрирует, как это делается. К ней компания выпустила три дополнения по $10 каждое, и в сумме эти DLC были приобретены 7 млн раз. То есть, в одной лишь Америке (на которую пришлось 65% продаж) только за DLC к World at War для PS3 и Xbox 360 Activision выручила $45 млн!

Цифры и факты

Брюс Уиллис
сыграет главную роль в фильме Kane & Lynch.

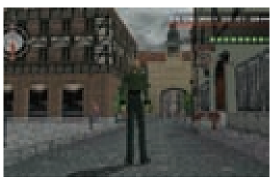
Хиронобу Сакагути
делает новую игру. Клянется, что она будет хорошей.

Автор «Катамари» Кейта Такахаси
работает над детской игровой площадкой в Ноттингеме.

Resident Evil 5: Alternative Edition
будет скачиваемой.

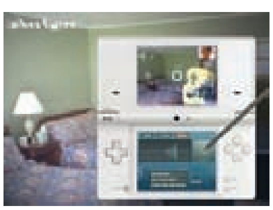
Перерождение Shadow of Destiny

Konami собирается портировать на PSP адвенчуру Shadow of Destiny, в начале 2000-х посетившую PC, PS2 и Xbox. Главный герой путешествует во времени, чтобы предотвратить свою смерть, настигающую его снова и снова по разным причинам. В Японии порт уже вышел в начале октября, в США релиз намечен на 2010 год, а про Европу никто опять не вспомнил.



С мобильников на DSi

Majesco анонсировала для Nintendo DSi игру Ghostwire: Link to the Paranormal. Геймерам предложат разыскивать привидений рядом с собой при помощи встроенной в приставку камеры. Ghostwire уже успела хорошо себя зарекомендовать на мобильных телефонах и получить награду за инновации на платформе N-Gage.



Сиквел к Savage Moon выйдет на PSP

Студия FluffyLogic анонсировала продолжение Savage Moon, своего дебютного проекта, на PSP. В Savage Moon: The Hera Campaign игрокам, как и прежде, предстоит выступить на стороне людей, отбивающих атаки коварных инсектоцитов в далеких галактиках. Дата релиза и стоимость The Hera Campaign пока что не разглашаются.





КОММЕНТАРИЙ
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



На 16-битках был платформер Mickey Mania, который по всем параметрам (графика, сценарий, игровая механика) уступал разве что Сонику с Марио. Так что зря он так.

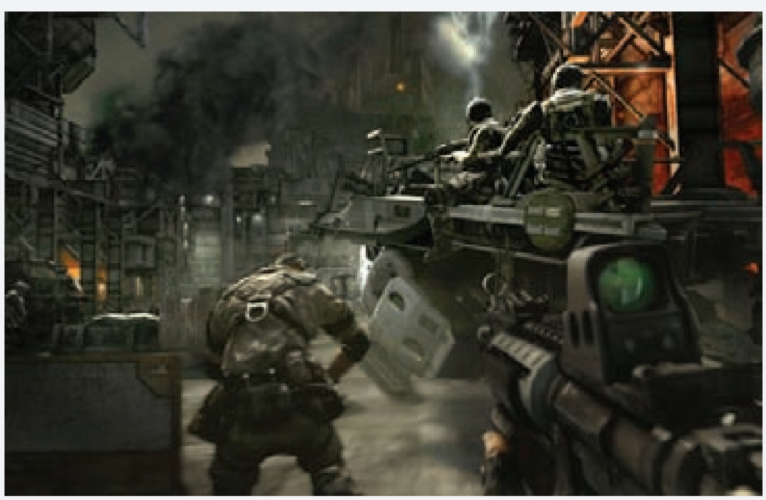
Уоррен Спектор про «Эпического Микки»

Уоррен Спектор поведал, как родился его новый проект Epic Mickey. Так, к «Диснею» Уоррена (ушедшего из Ion Storm на вольные хлеба) привел его агент – попытать счастья.

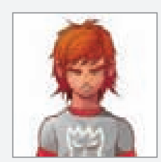
«Я им предложил эпическую фэнтезийную RPG – типа Deus Ex, но более милитаризированную, очень мрачную такую – и, конечно же, их это не устроило. В итоге они спросили, не хочу ли я заняться проектом по лицензии. Я говорю: «Да! Дайте мне дядюшку Скруджа! Дайте «Утиные истории»!» А они спросили про Микки Мауса. Я отвечаю: «Нет! Вы слишком усердно старались на протяжении последних трех десятилетий сделать Микки неинтересным для любого человека старше восьми лет».

Оказалось, что «Дисней» намерен обновить имидж мышонка, изобрести его заново. Спектор заявил: «Знаете, такое, наверное, невозможно, и у нас ничего не получится. Я согласен».

О выборе платформы для Epic Mickey Спектор говорит следующее: «Подумайте сами: вот вы взялись бы убеждать любителей Halo или GTA, что они хотят побывать в роли Микки Мауса? Взялись бы? Именно поэтому мы в поисках правильной аудитории и остановились на платформе, известной благодаря Марио, Линку и теперь Сонику. Мы выбрали Wii задолго до того, как она стала самой продаваемой консолью».



КОММЕНТАРИЙ
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Главная проблема Resistance 2 – то, что к моменту ее выхода все геймеры ждали Killzone 2. Да и графика казалась слегка устаревшей. А так-то нормальная игра и мир интересный. Ждем сиквела с нетерпением!

Resistance 3 грядет?

Джеймс Стивенсон из Insomniac сказал, что, несмотря на положительные отзывы в прессе, в глазах игровой общественности Resistance 2 провалилась. Ведь самое главное – мнение обычных поклонников, а их-то как раз вторая часть не устроила.

«Хардкорные фанаты первой Resistance были несколько разочарованы, и свое недовольство они постоянно выражали. Ощущение такое, будто любимый пес ни с того ни с сего тяпнул вас за руку – больно очень, – говорит Стивенсон. – Если какому-то обозревателю не угодила наша игра, и он поставил ей «семерку», – ладно, я переживу. Но смириться с реакцией настоящих поклонников гораздо сложнее».

Впрочем, Insomniac вовсе не собирается расставаться со своим главным сериалом. В одном из городков штата Луизиана, где проходят съемки фильма Battle for Los Angeles, висит рекламный постер Resistance 3. Фильм выйдет на экраны в 2011-м; возможно, к тому времени подоспеет и третья часть шутера для PS3?


ASTRUM NIVAL
ND GAMES
Строй и развивай собственный корабль, исследуй загадочный Астрал и участвуй в астральных битвах. Или сколоти пиратский клан и поджидай в засаде караваны богатых гильдий.
Создай героя по образу и подобию хорошо знакомых персонажей реального мира. Витязи Кании - защитники родной земли, беспощадные хадаганские комиссары, прекрасные эльфы, орки - фанаты гоблинобола.
Выбери свой путь!
Стань самым совершенным из навигаторов и открой пути к тайнам глубин вечно меняющегося Астрала с его древними артефактами, демоническими существами и даже затерянными островами!
АЛЛОДЫ
ОНЛАЙН
Первая российская онлайн игра мирового уровня.
Без абонентской платы!
УЖЕ
В ПРОДАЖЕ!
ПОДРОБНОСТИ НА WWW.ALLODS.RU
www.allods.ru
Рекомендует:
ВИРТУАЛИТИ
ЗОЛОТОЙ КУБОК
PC

ЭТО ИНТЕРЕСНО

КОМПАНИИ ОДНОГО ЧЕЛОВЕКА Сергей Орловский основал не один, а уже несколько «Нивалов». В Nival Group входят Nival Interactive и Nival Network, группа владеет незначительным пакетом акций Nival Astrum. Самая известная – Interactive. Студия, разработавшая Silent Storm, «Блицкриг», однопользовательских «Аллодов», HoMM V и ряд других хитов, фактически прекратила существование в 2007-м. Astrum Nival ответственна за локализацию MMORPG (Perfect World и др.) и создание «Аллодов Онлайн». Network только начала деятельность на ниве адаптации онлайновых игр («Скорость» и др.).

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Так исторически сложилось, что отечественные онлайновые игры – в основном браузерные – начинают приносить прибыль задолго до релиза. Щедрые пользователи сами оплачивают тестирование и потом нередко об этом жалеют. «Аллоды Онлайн» пошли по проторенной дорожке: проект, в потенциале которого сомневаться не приходится, даже после двух этапов закрытого бета-тестирования все еще выглядит очень сырым, но игровой магазин здесь уже вовсю функционирует.

АЛЛОДЫ ОНЛАЙН



ТЕКСТ

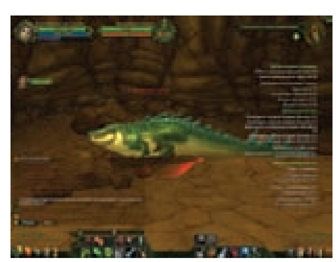
Эдгар Лихолитов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.MMO.fantasy
Зарубежный издатель:
gPotato
Российский издатель:
Astrum Nival (онлайн)/ «Новый Диск» (дисковая версия)
Разработчик:
Astrum Nival
Количество игроков:
тысячи
Дата выхода:
2010 год
Онлайн:
allods.ru
Страна происхождения:
Россия

В очередь, сукины дети!

Некоторые проблемы «Аллодов Онлайн» решились довольно быстро. Причем в случае с охотой на редких боссов или даже обычных монстров это произошло без вмешательства разработчиков. Когда бета-версия только-только открылась для широкого круга пользователей, выстраивались внушительные очереди желающих сразиться с редко возрождающимися квестовыми созданиями. Крокодилицу Бездонную Глотку (нивальцы, очевидно, ценители классических порнофильмов!) мне не удалось «завалить» с первого раза – слишком уж много было претендентов. Зато спустя несколько дней в уютной пещерке царили тишь да покой. Большая часть игроков быстро прокачалась и устремилась к новым вершинам, кто-то покинул «Аллоды», а кто-то переключился на другие серверы. Однако чудовищные лаги, особенно в прайм-тайм, напрягают и до сих пор.



КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Самый масштабный российский проект – World of Warcraft с русско-советским колоритом, системой free-to-play, парой интересных находок, массой проблем и недоделок.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что авторы неудовлетворительно или не в срок выполнят работу над ошибками, а реальные деньги, вложенные в игру, одержат безоговорочную победу над умением малоимущих пользователей.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На усердие разработчиков, новые оригинальные идеи в будущем, терпение и благосклонность российских игроков.



На самом деле Astrum Nival (далее просто Nival) начала зарабатывать на игре еще до того, как та стала доступной для всех игроков. Поначалу принять участие в «открытом» бета-тестировании (ОБТ) можно было только за 1500 рублей. Деньги оседали на виртуальном счете пользователя, но цена явно кусалась: два сервера в тот период были заполнены, дай бог, наполовину. Впрочем, и полутора тысяч не жалко, была б игра хорошая! Чтобы выяснить, насколько открытая бета-версия близка к финальной, мы на короткий период присоединились к ОБТ и познакомились с миром новейших «Аллодов».



Вверху: Самовары, скатерти, старорусская архитектура – вот она, та самая квазироссийская псевдоправославность, о которой так долго говорили нивальцы.

Русский дух

Разработчики так рьяно открещивались от сходства с World of Warcraft (а журналисты не менее рьяно указывали на заимствования), что первые часы игры были посвящены поиску соответствий.

«Аллоды Онлайн», надо отдать им должное, весьма колоритны и, что называется, пропитаны русским духом. Дизайнеры и художники балансируют где-то на грани между стебом и искусством, порой перегибают палку, но все-таки удивительным образом не срываются в бездну безвкусицы. Даже если на время забыть о самой идее парящих в эфире островов-аллодов, есть о чем поговорить. Например, о сторонах конфликта. Лига – воплощение квазироссийской псевдоправославности (не мы придумали это выражение). Березки, медведи, деревянные срубы, храмы, иконы и вместе с тем эльфы, путешествующие троицей гибберлинги, магия – эдакий симбиоз Древней и сказочной Руси. Империя, судя по гамме цветов, – олицетворение зла, хотя в этом мире не принято кого-либо делить на хороших и плохих, у всех своя правда и свои «тараканы». Сталинский ампир, типовая застройка, огромные заводы, агитплакаты, бочки с квасом, орки-дембеля, а также кибернетические механизмы, газовые плиты, электричество, ПВО, мертвяки – понамешано много чего, но все выдержано в едином стиле.

«АЛЛОДЫ ОНЛАЙН» – СЛОВНО ХИТЫ ФИЛИППА БЕДРОСОВИЧА КИРКОРОВА: МОТИВ ЗАМОРСКИЙ, СЛОВА РУССКИЕ.

Я узнаю вас в гриме

Но как ни прикрывай могучую мускулатуру забияк-орков тельняшками, а кости нежити, то есть Восставших, блестящими кибердоспехами, уши World of Warcraft видны за версту. Угловатость графики, элементы дизайна и, в особенности, интерфейса, а самое главное – внутренняя механика и ролевая система совершенно очевидно позаимствованы из знаменитой MMORPG. Все эти ячейки в рюкзаке, умения, описания, квесты, инстансы, восклицательные знаки над головами персонажей (впрочем, это вообще уже давно стандарт жанра) до боли знакомы. Каждая мелочь неизменно напоминает о старом добром WoW. Да что там мелочи, если даже классы персонажей



Внизу: Боссы ХАЭС, мягко говоря, не впечатляют. Да и вообще, преодолевая первый инстанс, можно не на шутку заскучать.



Гоблин-служка – самый запоминающийся персонаж при игре за Империю. И не удивительно – именно он «обналичивает» бонусный опыт.



похожи. Речь не об архетипах вроде воина, мага, паладина – тут все понятно. Но ведь мы наблюдаем ту же картину и со специфическими классами: некромант явно «срисован» с чернокнижника (warlock). Один копит капли крови, другой – камни души. Имеются, конечно, нюансы: первый расходует те самые капли на магический щит и заклинания лечения, а второй вообще врачевать не умеет. Но это исключение лишь подчеркивает правило.

Слава богу, оригинальные находки есть. Описание сражений в Астрале прибережем для рецензии: воспользоваться кораблями можно только на 40-м уровне – а это месяц-другой игры – да и то на их строительство уйдет минимум 50 дней. Подозреваем, что астральный контент еще толком не доделан, и именно с этим связаны такие требования. PvP из-за ограничений во времени тоже толком не удалось оценить. Но вот Вехи Развития сразу бросились в глаза. Система довольно гибка и интересна. Если в том же World of Warcraft у персонажей было три древа умений в разных дисциплинах, то в «Аллодах Онлайн» наблюдается одна куцая веточка, однако все встает на свои места, когда появляется доступ к Вехам Развития – именно они позволяют улучшать и усиливать выбранные навыки весьма нетривиальным способом: продвигаясь по доскам вроде шахматных, где некоторым клеткам соответствуют новые умения.

Борьба противоположностей

Впрочем, действительно неповторимых черт пока маловато. Но это так, небольшой изъян, ведь сравнение с World of Warcraft уже комплимент любому онлайновому проекту. Отрадно и то, что многие элементы «Аллодов Онлайн» не хуже аналогичных в игре от Blizzard. Возьмем, к примеру, квесты. Если не лениться и вчитываться в тексты, откроется любопытный глобальный сценарий. Более того, побочные и сюжетные задания нередко переплетаются, связываются невидимыми ниточками так, что порой не замечаешь между ними разницы. А это лучшая оценка работы сценаристов. Насильственное изъятие у дембелей писем, армейские состязания, поиск предателей… Многие квесты складываются в весьма продолжительные цепочки – события развиваются

Цена вопроса

Оптимизация интернет-ресурсов под поисковые запросы порождает чудовищные фразы. В описании официального сайта «Аллодов Онлайн», в частности, утверждается, что «фэнтезийная вселенная с 11-летней историей переходит в мир бесплатной игры онлайн». Впрочем, оставим претензии по поводу грамотности, усомнимся лишь в пресловутой бесплатности.

Про то, как зарабатывал Nival еще до начала совсем уж открытого бета-тестирования, говорилось в начале статьи. А теперь подробности относительно игрового магазина. Выделяющийся на фоне остальных элементов сундук в левом нижнем углу недвусмысленно призывает заглянуть в «кэш шоп». Два больших баннера в самом магазине предлагают увеличить инвентарь или усилить персонажа. Различные эликсиры и зелья помогают преодолеть многие неприятности, особенно если вы предпочитаете одиночный стиль прохождения. Но вполне можно обойтись и без них, по крайней мере, на первых порах. Особенно если вам помогают друзья или другие игроки. Как работает механизм free-to-play, проще отследить на примере инвентаря, изначально состоящего из 18 ячеек. Тот, кто знаком с World of Warcraft, должен представлять, насколько быстро заполнится такой рюкзак: первая половина сразу же уйдет под квестовые предметы, вторая – под полезные вещички, «выбитые» из монстров. В дальних походах и инстансах чем-то придется жертвовать. И уж точно нужно будет частенько бегать в банк и к торговцу, что в скором времени надоедает. Расширить сумку до 24 ячеек предлагают всего лишь за 10 рублей. Можно и сэкономить – выполнить довольно долгий и скучный квест, но лучше заплатить, ведь речь идет о копейках. Так многие «скупердяи» легко и непринужденно преодолевают психологический барьер. Дальше тратиться станет значительно проще, только вот цены непомерно возрастают. Стоимость эпической сумки на 36 ячеек – всего-то 950 рублей. За эти деньги можно почти три месяца играть в русский World of Warcraft.



Много букв, окон и менюшек – вылитый World of Warcraft.





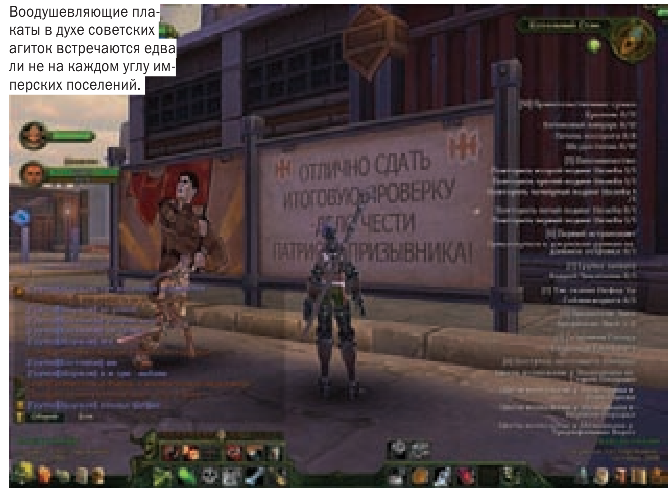
Высокоуровневые герои Империи выглядят устрашающе.



буквально вместе с персонажем. Учитывая, что игра не завязана на массовое уничтожение монстров, как ряд азиатских MMORPG, такой подход можно отнести к несомненным достоинствам «Аллодов». К ним же приплюсуем и разнообразие игровых зон: города, пустыни, степи, леса – все они воссозданы умело и, по-видимому, с любовью. А замечательный саундтрек впору включать в пособия для игровых композиторов – отдельные мелодии удачно привязаны к стилистике локации и просто исключительно приятны уху.

Но любую бочку меда может испортить одна-единственная ложка дегтя. В данном случае дозировка этого невкусного смазочного материала явно больше. В самом начале ОБТ «Аллоды» были обезображены массой ошибок. Частенько совершенно нелепых, идиотских, непонятно каким образом сохранившихся со времен закрытого бета-тестирования. Например, при каждом заходе в игру перепутывались иконки на панели «горячих» клавиш: пару раз, вместо того чтобы наслать порчу на противника, я принимался прямо посреди боя вызывать скелета. Но это еще цветочки, с такими багами играть можно, надо только быть внимательным. А что делать, когда по разным причинам невозможно выполнить задания? Хорошо, коли они побочные, а если сюжетные или звенья в цепочке? Разработчики, отдадим им должное, самоотверженно борются с ошибками, но пока с переменным успехом – исправлений предстоит сделать еще много. Хуже то, что служба поддержки далеко не сразу реагирует на жалобы пользователей, а иногда и попросту игнорирует их. Что касается сервиса, «Нивалу» до Blizzard еще далеко.

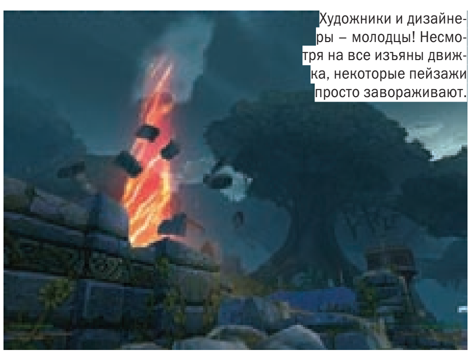




Воодушевляющие плакаты в духе советских агиток встречаются едва ли не на каждом углу имперских поселений.



Вверху: Практически в самом начале игры мы знакомимся с величественными кораблями, бороздящими эфирные просторы между аллодами.



Художники и дизайнеры – молодцы! Несмотря на все изъяны движка, некоторые пейзажи просто завораживают.

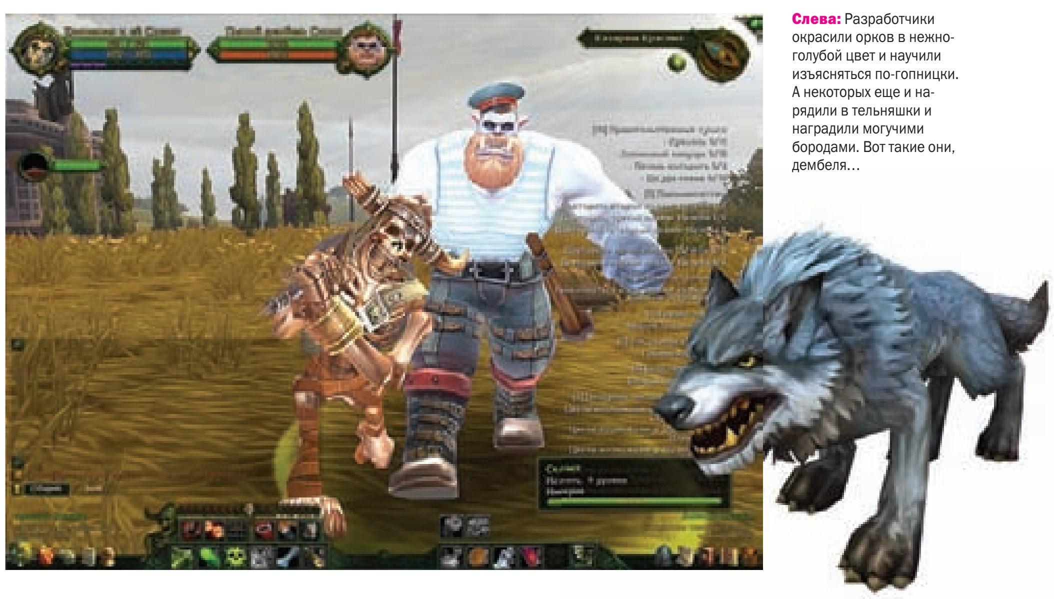
ПАРУ РАЗ, ВМЕСТО ТОГО ЧТОБЫ НАСЛАТЬ ПОРЧУ НА ПРОТИВНИКА, Я ПРИНИМАЛСЯ ПРЯМО ПОСРЕДИ БОЯ ВЫЗЫВАТЬ СКЕЛЕТА.

Как завершится борьба с лагами, тоже пока непонятно. Хочется верить, что победой, но порой играть даже на гарантированно хорошем канале решительно невозможно.

Есть претензии и к качеству контента: например, первые инстансы откровенно навевают тоску. Ситуация с астральными сражениями представляется неопределенной. Но самое главное – неизвестно, в каком направлении будет двигаться проект. Сейчас речь идет не о тонкой настройке баланса, а о решительных действиях со стороны разработчиков. Некоторые классы серьезно ослабляют, другие усиливают. Это пугает. Ведь пользователи, вкладывая в своих персонажей не только силы и время, но и, зачастую, деньги, не могут быть уверены в светлом будущем подопечных.

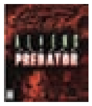
РАСКРЫТЬ ПОТЕНЦИАЛ

«Аллоды Онлайн» – словно хиты Филиппа Бедросовича Киркорова: мотив заморский, слова русские. Проект «Нивала», как и поп-певец, наверняка соберет полные залы, то есть серверы, но и недовольных игроков будет предостаточно. Это надо признать и принять. Как и то, что «Аллоды Онлайн» – самая масштабная российская разработка с самым большим потенциалом. Будет ли он раскрыт, покажут ближайшие месяцы – ошибки и недоделки необходимо срочно, безотлагательно исправлять, не забывая про грядущие глобальные обновления. Пока же игру можно посоветовать только любознательным геймерам-энтузиастам, не боящимся трудностей и располагающим массой свободного времени. Остальным имеет смысл чуть обождать – проект действительно находится на стадии бета-тестирования и все еще далек от финального релиза, статус «Аллодов» прописан абсолютно честно. **СИ**



Слева: Разработчики окрасили орков в нежно-голубой цвет и научили изъясняться по-гопницки. А некоторых еще и нарядили в тельняшки и наградили могучими бородами. Вот такие они, дембеля…

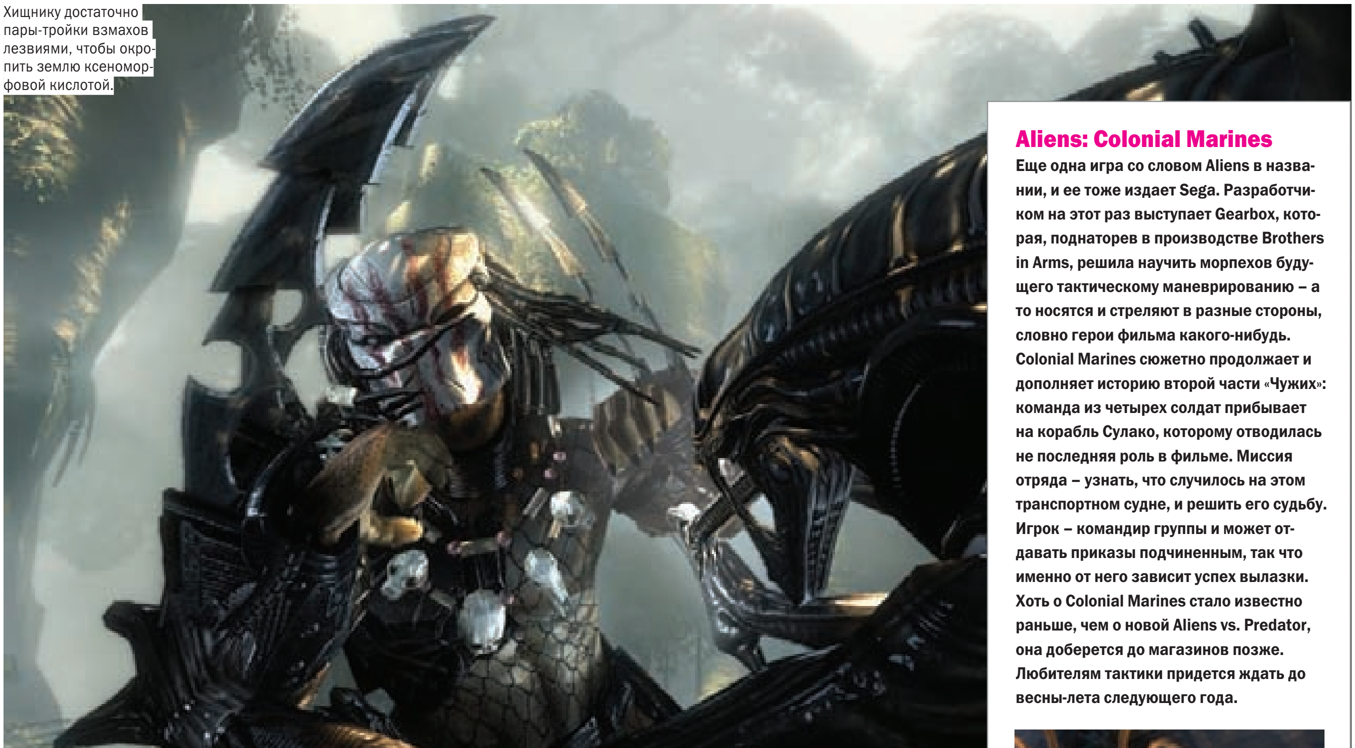
ЭТО ИНТЕРЕСНО



РАЗРАБОТЧИКИ Студии Rebellion уже семнадцать лет, а на слуху ее имя никогда особо не было. Итогом первых двух лет работы стала Aliens vs. Predator для Atari Jaguar – об этом сейчас мало кто помнит. После трехмерного римейка 1999 года казалось, что путь в высшую лигу геймдизайнеров команде открыт. Но что-то не сложилось, и в дальнейшем студия выпускала отвратительные игры, одна другой хуже: Juddge Dredd: Dredd vs. Death, Rogue Trooper, Dead to Rights: Reckoning, Shellshock 2. Удивительно, что после такого количества низкопробных поделок Rebellion показывает нам красивую, технологичную, разнообразную и дорогую Aliens vs. Predator.

ХИТ?!

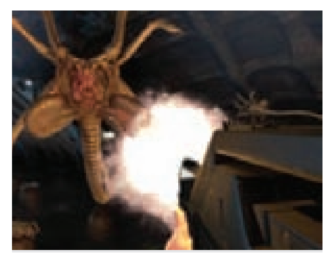
PC
PS3
XBOX 360



Хищнику достаточно пары-тройки взмахов лезвиями, чтобы окропить землю ксеноморфовой кислотой.

Aliens: Colonial Marines

Еще одна игра со словом Aliens в названии, и ее тоже издает Sega. Разработчиком на этот раз выступает Gearbox, которая, поднаторев в производстве Brothers in Arms, решила научить морпехов будущего тактическому маневрированию – а то носятся и стреляют в разные стороны, словно герои фильма какого-нибудь. Colonial Marines сюжетно продолжает и дополняет историю второй части «Чужих»: команда из четырех солдат прибывает на корабль Сулако, которому отводилась не последняя роль в фильме. Миссия отряда – узнать, что случилось на этом транспортном судне, и решить его судьбу. Игрок – командир группы и может отдавать приказы подчиненным, так что именно от него зависит успех вылазки. Хоть о Colonial Marines стало известно раньше, чем о новой Aliens vs. Predator, она доберется до магазинов позже. Любителям тактики придется ждать до весны-лета следующего года.



Aliens vs. Predator

«Кто популярнее: зомби или Чужие?» – этот вопрос еще не украшает титульный лист какого-нибудь научного труда по культурологии, но ряды поклонников и тех и других растут с такой скоростью, что так и подмывает самому провести подобное исследование. Но не сейчас. Сейчас – рассказ о грядущем амбициозном боевике Aliens vs. Predator от студии Rebellion.



ТЕКСТ
Вячеслав Мостицкий

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Rebellion
Количество игроков:
до 18
Дата выхода:
февраль 2010 года
Онлайн:
www.sega.com/games/aliens-vs-predator
Страна происхождения:
Великобритания

Самое заметное различие между фанатами зомби и Чужих: первые наслаждаются обществом любимых мертвяков постоянно, ведь едва ли не каждый сезон выходят новые и новые произведения с участием живых трупов, а вторых балуют историями о полюбившихся героях так редко, что они успевают напрочь позабыть предыдущие. Как скрасить долгие периоды ожидания? Разыскивать единомышленников и объединяться в сообщества, сочинять собственные вариации в духе «а что, если». А еще – особенно пристально присматриваться к продуктам с подзаголовком Aliens – в том числе, и к видеоиграм. По счастливому стечению обстоятельств, со словом «Aliens» часто соседствует «Predator», поскольку противостояние этих существ – тема весьма благодатная.

Вместе веселее

Идея стравить героев из разных медиавселенных далеко не нова. На мой взгляд, выяснить, кто кому набьет морду, Бэтмэн Чужому или наоборот, – это, как бы смешно ни звучало, дело слишком личное и слишком субъективное, чтобы кто-то навязывал свою официальную (то есть издательскую) точку зрения. Все равно ведь найдутся недовольные. Но среди «межвселенских» балаганов есть и такой, который устраивает почти всех (хорошо, почти всех любителей видеоигр). Речь идет о кроссовере Aliens vs. Predator.

Противостояние Чужого и Хищника началось в конце восьмидесятых (подробнее – во врезке) и продолжается вот уже почти двадцать лет. Первое компьютерное воплощение этот конфликт получил в Aliens vs. Predator (1993) для SNES, через год одноименный шутер появился на Atari Jaguar, а пять лет спустя его полностью обновленной версией осчастливили владельцев PC. Разработчиком обеих игр была студия Rebellion. Сиквел выпустила уже Monolith (в то время известная как «кузница идеальных FPS»), а потом сериал пошел по рукам, постепенно деградируя. И вот, спустя десятилетие, родитель подает руку зубастому чаду, чтобы опять вознести его на видеоигровой пьедестал почета.

Чтобы спровоцировать драку между Хищниками и Чужими, особого повода и не требуется. Даже спасение принцессы подойдет – главное все равно не предлог, а процесс. В Rebellion из чувства приличия все же сочинили кое-какой сюжет, детали которого раскрывают очень неохотно. Известно, что действие разворачивается спустя тридцать лет после событий фильма Alien 3. Мегакорпорация Weyland-Yutani на одной планете, где не ступала нога человека, основывает исследовательскую колонию, не забыв для подстраховки и о военном гарнизоне. По несчастью (хотя для игрока, конечно, к счастью), на этой же самой планете находилась пирамида, в которой Хищники выращивали Чужих для спортивных состязаний и ритуальных жертвоприношений. Судя по всему, работа «инкубатора» была нарушена из-за вмешательства людей, выводок Чужих вырвался на свободу – в общем, началась полная неразбериха и резня. Морпех, ксеноморф и Хищник будут выяснять, кто из них круче, в ходе одиночной кампании часов на десять-двенадцать. На каждого персонажа отводится примерно треть времени. Не так много, как хотелось бы, но, возможно, именно это позволит нам не заскучать раньше срока.

Hunter

Всякий выпуск Aliens vs. Predator – произведение многоплановое, о нем принято

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Четвертая реинкарнация затяжной борьбы Хищников против Чужих, в которую затесались незадачливые людишки. Обещает стать самой зрелищной, продуманной и разнообразной частью AvP-цикла.

ЧЕГО БОИМСЯ? Темноты! Того, что ксеноморфом будет неудобно управлять, что Хищник переплюнет прочих персонажей, что кампании окажутся слишком коротки и, наконец, что играть будет банально скучно – поводов для опасений достаточно.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? AvP обещает стать лучшим проектом Rebellion. Хочется верить, что авторы переймут лучшие наработки других студий, успевших приложить руку к сериалу, и дополнят их собственными, не менее оригинальными идеями.

ВСЯКИЙ ВЫПУСК ALIENS VS. PREDATOR – ПРОИЗВЕДЕНИЕ МНОГОПЛАНОВОЕ, О НЕМ ПРИНЯТО ГОВОРИТЬ КАК О ТРЕХ ИГРАХ В ОДНОЙ КОРОБКЕ, ПЛЮС ЧЕТВЕРТАЯ – СЕТЕВАЯ.



Парня слева уже ничто не спасет: даже если он успеет убить Чужого, его забрызгает кислотой.



Постановочные скриншоты – в игре вы такого никогда не увидите.

говорить как о трех играх в одной коробке, плюс четвертая – сетевая». И новая часть не станет исключением: стиль прохождения в одиночной кампании будет меняться по мере того, как под контролем геймера окажутся новые персонажи. На выставках создатели взахлеб рассказывали о возможностях Хищника – только успевай записывать. Он по всем параметрам превосходит соперников, как бы те ни старались. Например, оружием. Уже точно известно, что богатейший арсенал включает в себя электромины, копьемет и знаменитую самонаводящуюся плазменную пушку, удобно расположенную на плече (фирменная анимация захвата цели и соответствующие звуки – в комплекте). По неподтвержденным данным, появятся энергетический гранатомет, метательный диск и копье. Но даже если Хищник растеряет все это по пути к релизу, у него всегда при себе пара выдвижных лезвий на руках – прямо как у Росомахи, только повнушительней.

В плане физической силы он тоже далеко не промах и может посоперничать с самым ловким Чужим: вынослив, выдерживает больше ранений и прыгает выше всех. Именно из-за последней особенности разработчики придумали систему Focus Jumping: ярко-красный указатель скользит за вашим взглядом по камням и веткам деревьев. Нажатие одной кнопки – и вы наверху. Если по пиктограмме идет рябь, значит, беззвучно приземлиться не получится. Если же линии ровные, Хищник вспорхнет тихо и незаметно. Это нужно, правильно, для скрытного умерщвления врагов. Игра превращается в настоящий высокотехнологичный стэлс-экшн, и не потому, что герой слаб, а потому, что он проницателен и ловок. Лезть напролом – удел глупых животных, умный действует иначе! Остаться незамеченным помогут инопланетные технологии. В первую очередь, камуфляж, который делает персонажа практически невидимым (впрочем, и он не поможет, если бегать у врага перед носом). Не забыты и два дополнительных режима зрения: термальный и «электрический». Первый выполняет функции тепловизора (полезен для отлова людишек), второй позволяет засечь электроприборы и не излучающих тепло Чужих.

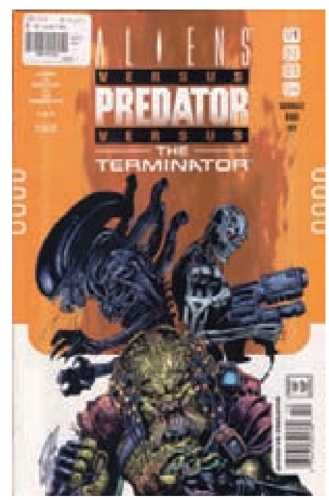
Внизу: Неизвестно, зачем Хищнику оторванные людские головы, но както он приложил одну из них к сканеру сетчатки, чтобы открыть ворота.







Когда Чужой плюнул в шлем Хищнику? Когда второй стал истреблять сородичей первого? Ответ прост: в феврале 1990 года. Не на улицах или отдаленных планетах нашей галактики, конечно, но на страницах комиксов: как раз тогда появился тридцать шестой номер Dark Horse Presents издательства Dark Horse. А вышедший в конце того же года фильм «Хищник 2» косвенно подтверждает это предположение (вы наверняка помните, в самом конце на увешанной трофеями стене корабля Хищников висел и череп ксеноморфа). Идею быстро подхватили и развили. Чужие и Хищники успели отдубасить не только друг друга, но и Бэтмена, Судью Дредда, Супермена, Терминатора, WildC.A.T.S, Джэки Эстакадо (The Darkness) и Сару Пеццини (Witchblade) – со всеми этими героями были сделаны соответствующие кроссоверы. В довершение были изданы три книги и целых пять серий фигурок и игрушек по мотивам. Хватит, чтобы заставить Чужими все полки в комнате, если вдруг захочется.



Вверху: Если вы не рассматриваете этот скриншот хотя бы секунд тридцать, значит, не любите фильм «Хищник».

И вот Хищник тихо подкрадывается к ничего не подозревающему морпеху и наносит ему удар в шею. Тот в последний миг оборачивается и цепенеет от ужаса. Еще одно усилие, и голова с куском позвоночника отрывается от тела. Такой способ расправы называется «трофейным убийством»; им не гнушается ни один из персонажей. Выдранные костяные и хитиновые черепа охотник бережно прячет за пазуху. Зачем они ему, разработчики молчат. Зато охотно рассуждают о сценах побоищ. «Игра основана на фильмах для зрелой аудитории и, соответственно, рассчитана на взрослых. Насилие – форма существования этих персонажей и мира, в котором они находятся. К тому же Хищник в кино делал то же самое – так какого черта охать, увидев это у нас [в AvP]?» Правда, похвальная ортодоксальность может обернуться рейтингом AO (Adults Only) – а о том, как эта аббревиатура влияет на продажи, лишний раз говорить не стоит.

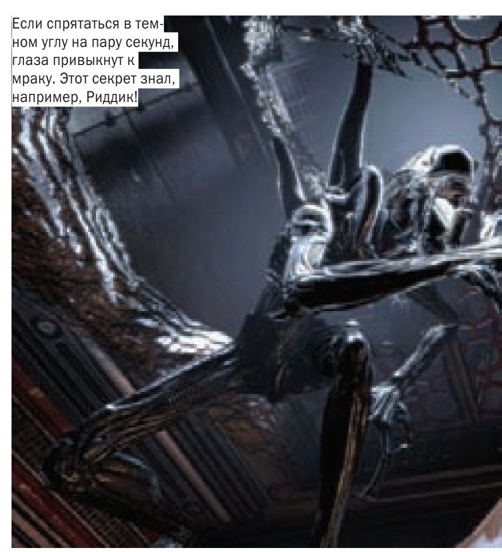
Может показаться, что Хищник неуязвим или, как минимум, перекачан, но это не так. Его оружие необходимо заряжать энергией в специальных точках на карте – и расположены они, ясное дело, не среди поля боя. А пресловутый камуфляж не скроет от Чужих с их особенным зрением. Да и человек способен засечь скачущего «хамелеона» с помощью датчика движения. В конце концов, Хищника можно одолеть, используя численное преимущество, – чему бы там ни учили видеоигры. Особенно это хорошо получается у ксеноморфов.

Survivor

Да, Чужих всегда чертовски много: на место каждого убитого приходят трое соплеменников, они лезут сверху, сбоку, снизу. Но что творение Ганса Рудольфа Гигера может противопоставить неприятельским технологиям, помимо массовости? Природное совершенство. Чужой – идеальная машина

Внизу: По глазам видно – сейчас что-то произойдет. Заодно есть повод задуматься: будут ли в AvP подконтрольными другие типы Чужих, кроме трутней и воинов? Например, те же лицехваты?





Если спрятаться в темном углу на пару секунд, глаза привыкнут к мраку. Этот секрет знал, например, Риддик!

для убийств: имеет острейшие когти, зубы и хвост, способен карабкаться по любым плоским поверхностям и преодолевать колоссальные расстояния, передвигаясь резкими прыжками, видит в темноте – а разъедающая любой металл кровь (кровь ли?) станет последним аргументом в споре, если предыдущие оказались неубедительными.

Тактика в alien-кампании не исчезнет, но приобретет несколько иной характер: «хочешь жить – умей вертеться». Буквально. Нужно быть очень ловким, шустрым и хорошо ориентироваться в пространстве, чтобы одержать верх даже без огнестрельного оружия. Темнота – лучший друг ксеноморфа, а открытые пространства губительны: вся его прыткость на равнине почти бесполезна, а хитиновый панцирь не столь уж и прочен. Поэтому, играя за Чужого, нужно быть вдвойне осторожным.

Но самый главный вопрос, тревожащий поклонников еще с 1999 года, касается другого. Те, кто играл в предыдущие выпуски сериала, наверняка помнят, как тяжело оказывалось обуздать буйный нрав пришельца и с какими трудностями было сопряжено элементарное ориентирование в пространстве. А если учесть, что геометрия уровней в AvP образца 2010 года на порядок усложнится, некоторые уже могут почувствовать легкое головокружение. Отставить панику! В Rebellion учли эту ошибку и обещают сделать Чужого более послушным джойпаду, в том числе, за счет небольшого снижения скорости передвижения, подсвечивания важных объектов (вроде вентиляционных люков) и легкого автонаведения во время прыжка – так, чтобы не промахнуться мимо аппетитной человеческой головы.

Окажутся ли все изменения и впрямь благом, пока понять сложно: слишком многое еще не разглашается. То же самое можно сказать и об умении Чужого захватывать гражданских во славу Улья. Неизвестно, для чего это нужно (для нового выводка?), но судя по тому, что ученые предпочитают выстрелить себе в голову, лишь бы не попасть в склизкие лапы героя, участь пленника-интеллектуала незавидна. Да и обычным пехотинцам приходится не лучше.

Prey

Вот именно: человек для разъяренных инопланетян – всего лишь добыча, назойливая букашка. Но если в Rebellion сумеют превзойти (или хотя бы повторить) то, что сделали в свое время сотрудники Monolith, в кампании за морпеха можно даже смириться с таким положением дел. Ужас перед неизвестностью, рефлекторное шараханье от каждого темного угла, приступы клаустрофобии и острое желание никогда больше не слышать тот самый писк детектора движения – вот что довелось испытать игравшим в Aliens vs. Predator 2. Эта не самая радужная палитра эмоций должна обогатиться новыми оттенками ужаса: искусственный интеллект Чужих заметно улучшился. Теперь они не кидаются очертя голову вперед, едва завидев игрока, а могут повременить и выбрать более удобную позицию для атаки. Самым удивительным показалось то, что ксеноморфы не жалуют свет фонарика, разбегаясь в разные стороны от спасительного для персонажа луча. Почаще оглядывайтесь! Как бы там ни было, разработчики намерены разбавить survival horror экшном, взрывами и перестрелками – пора пехотинцам доказать свою профпригодность. И не поодиночке, а плечом к плечу: количество миссий, в которых игрок действует совместно с напарниками (впрочем, без возможности отдавать приказы), увеличится. Создатели также намекают, что не всегда придется бегать на своих двоих: техника, мол, есть, но управлять ей не позволят – скорее всего, речь идет о «рельсовых» этапах, без которых сегодня никуда.

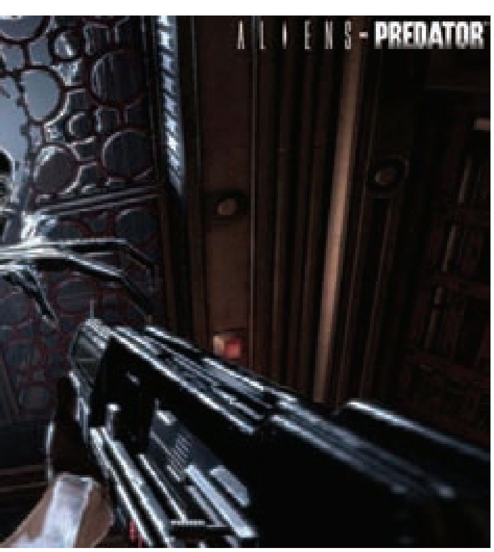
Вообще, много говорить о «человеческой» части AvP и не требуется, ведь главное – это те эмоции и то напряжение, которые испытываешь в процессе прохождения. Впрочем, то же самое можно сказать о всех трех персонажах: каждый из них олицетворяет свой тип игрового процесса, по-своему оценивает происходящее и преследует собственные цели. А насколько мы проникнемся героями, зависит уже от Rebellion. **СИ**





С помощью специального устройства Хищник может записывать человеческую речь, а потом воспроизводить для заманивания особо доверчивых солдат. Тут он почему-то не вытерпел и сам ринулся в бой. Наверное, людишки как-то нехорошо отозвались о его маме.

Aliens vs. Predator 2 многим полюбилась не только из-за шедевральной кампании за морского пехотинца, но и благодаря оригинальному сетевому режиму: даже сейчас возможность стравить на одной карте все три враждующие стороны выглядит заманчивой! В новом выпуске этот режим, естественно, будет, но известно о нем немного. Так, на одной карте могут схлестнуться до восемнадцати кровожадных (что тут другим делать?) игроков. Из сетевых забав упомянут вариант для четырех игроков-морпехов, задача которых – совместными усилиями сдерживать атаки пришельцев, получающих подкрепление с каждой новой волной. Все это напоминает Left 4 Dead и популярный режим Horde из Gears of War 2. Не самые плохие примеры для подражания, но надеемся, у сотрудников Rebellion найдется еще пара собственных идей.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



СТУДИЯ REMEDY прославилась программой 3D Mark, оценивающей производительность 3D-ускорителей и видеокарт. В 2001 году финны выпустили свою первую игру – Max Payne, мгновенно ставшую одним из лучших боевиков в истории. Двумя годами позже последовало продолжение – May Payne 2: The Fall of Max Payne, а затем студия продала права на торговую марку издательству Take-Two, и сосредоточилась на работе над Alan Wake. Третья часть Max Payne уже анонсирована, но занимаются ей совершенно посторонние люди.

ХИТ?!





ТЕКСТ

Константин Говорун

Alan Wake

Мистический триллер Alan Wake - знаменитый долгострой от создателей Max Payne и заодно главный зимне-весенний эксклюзив для Xbox 360, но это… неважно.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
action.third-person.modern
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Remedy
Количество игроков:
1
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
www.alanwake.com
Страна происхождения:
Финляндия

Вспомните: время от времени мы объясняем читателям-новичкам, зачем игровому журналу нужны разделы о кино, комиксах и аниме. Дескать, не зная культурный контекст, нельзя в полной мере оценить Metal Gear Solid, Star Ocean и даже Gears of War. Так вот, из-за Alan Wake мы будем вынуждены добавить рубрику, посвященную американским телесериалам! Совершив революцию в жанре кинематографичных боевиков, студия Remedy готовит еще один прорыв, обратившись на сей раз к аудитории FlashForward, Visitors, Lost и Heroes. Именно поэтому вклад Alan Wake в искусство видеоигр даже сейчас, на стадии разработки, огромен. Удастся ли Microsoft и Remedy продать новинку миллионными тиражами, или нас ждет повторение истории с Shenmue? Да какая, в сущности, разница?

Итак, Алан Вэйк. Писатель, за пару лет не сумевший выдавить из себя ни одной толковой строчки. Жена привозит его в маленький городок Брайт Фоллз – дескать, смена обстановки и свежий воздух помогут найти вдохновение. И бесследно исчезает. Алан бросается на поиски, а мир вокруг внезапно оборачивается кошмаром. Спасаясь от сверхъестественных тварей и одержимых демонами горожан, писатель находит страницы из собственного романа, о котором совершенно ничего не помнит. Что самое ужасное – сказанное в тексте сбывается наяву, прямо на глазах ошарашенного автора. Узнать, чем же закончится история, остаться в живых, найти любимую, наконец, – неплохая задача для героя первого сезона мистического триллера Alan Wake.

Разработчики охотно рассказывают об источниках вдохновения – это романы Стивена Кинга, сериалы Twin Peaks и Lost. Упоминать какие-либо игры отказываются наотрез, хотя сравнение с Silent Hill (первыми тремя частями) лишь добавило бы Alan Wake очков. Разве что со смехом вспомина-

Юмористическая пауза

Оказывается, когда сотрудники Remedy впервые поведали публике о bullet time в Max Payne, один из журналистов неправильно понял разработчиков и написал, что «вся игра окажется очень заторможенной, а персонажи будут медленно передвигаться и стрелять». Поэтому теперь (в) Remedy предпочитает показывать все геймплейные элементы живьем, а не просто рассказывать о них. К слову, в Alan Wake тоже есть bullet time, но за него отвечает не какая-то отдельная кнопка. Время будет замедляться автоматически в особые моменты – например, когда герой окажется на волосок от гибели. Во время демонстрации мы заметили подобное дважды или трижды – выглядело очень эффектно.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Психологический триллер, выполненный в стилистике мистических телесериалов. Формально это можно назвать шутером от третьего лица с элементами adventure, в духе Silent Hill и Alone in the Dark. Эксклюзив для Xbox 360.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что все слова разработчиков об умном сюжете окажутся пустыми, а игровая механика – совсем уж вторичной. Ведь не все долгострои оказываются в итоге достойными покупки.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что игра будет захватывать дух от начала и до конца, и от ее уровней-«серий» нельзя будет оторваться. И, конечно, что финальная версия преподнесет нам еще много сюрпризов, до поры до времени скрываемых от прессы.

Русская версия

В нашей стране выпустят русскую версию Alan Wake, в которой перевод всех диалогов и сюжетных сцен будет дан субтитрами. Озвучка останется оригинальной. Разработчики говорят, что объем текста для локализаторов составит приблизительно 700 страниц. Игра должна поступить в продажу весной 2010 года, и российский релиз состоится одновременно с европейским.



Судя по внешнему виду здания, живые люди в последний раз заходили сюда еще до убийства Кеннеди.

ют о ранних планах по созданию полностью открытого мира а-ля Grand Theft Auto. Ведь работа над проектом началась, когда по планете победно шествовали Vice City и San Andreas. Но в Remedy вскоре обнаружили, что сюжет в таком мире быстро выходит из-под контроля сценаристов. По словам разработчиков, невозможно просчитать все варианты прохождения, и в результате многие важные моменты могут быть испорчены случайными событиями (например, во время ключевой погони за преступником в вас врежется простой фермер на джипе, которого в это время и в этом месте быть никак не должно). А если позволить геймеру проходить миссии в свободном порядке или же выбирать, с кем в городе дружить, а с кем – нет, придется либо снижать требования к качеству сценария, либо провести поистине титаническую работу, сравнимую по трудозатратам с выпуском еще пары сиквелов.

Так от мира-песочницы (sandbox) остались только фрагменты (sandbox bubble) – Алан в дневное время суток свободно бродит по улицам Брайт Фоллз и пытается разгадать его секреты. Похоже на городские локации в японских RPG – место, где можно перевести дух, восстановить силы, пообщаться с NPC и «продвинуться по сюжету». Не совсем линейными будут и ночные уровни – геймеру предложат несколько вариантов прохождения. Например, представьте себе лес размером три на пятнадцать километров. Вдалеке маячит здание, в котором горит свет. Как именно туда дойти – решать игроку. Но он не сможет повернуть назад и поехать развлекаться в стриптиз-клуб. Разве что в «вырезанных сценах» на коллекционном DVD. И финал определенно будет один (хотя, возможно, и с какими-то вариациями, либо «плохими» концовками).

КОНЦЕПТУАЛЬНО НОВИНКА БЫЛА ГОТОВА ЕЩЕ В 2006 ГОДУ, ВЫПУСКАТЬ ХОТЕЛИ В 2007, НО БОЛЕЕ-МЕНЕЕ ЗАКОНЧЕННЫЙ ЭПИЗОД ПОКАЗАЛИ ЛИШЬ НА ВЫСТАВКЕ E3 2009.



Финская студия Remedy никуда не торопится. Концептуально новинка была готова еще в 2006 году, выпускать хотели в 2007, но более-менее законченный эпизод показали лишь на выставке E3 2009. Сэм Лэйк, сценарист May Payne и Alan Wake, лично продемонстрировал, как герой с фонариком и дробовиком в руках отправился спасать человека, в чьих руках – страницы романа, разъясняющего тайны города. На полпути он встретил злых полтергейстов и понял, что тут уж не до подвигов – остаться бы в живых. Что характерно, последовательная запись прохождения этого уровня выглядит куда эффектнее иных красиво смонтированных трейлеров. Чуть расширенные варианты этого же эпизода в нынешнем году привозили и на все остальные выставки, а журналисты с удовольствием пересматривали прохождение, находя все новые и новые интересные детали.



Ключевое фантастическое допущение Alan Wake – так называемая Темная сущность, эманация сил зла. Она вселяется как в людей, так и в неодушевленные предметы, и ведет себя, гм, недружелюбно. Нельзя предугадать, что Темная сущность возьмет на



Страшная боевая техника днем не подчиняется Темной сущности. Ну, во всяком случае, мы пока ничего такого не видели.



Слева: Кажется, будто фонарик поджаривает врагов. Настоящий гиперболоид инженера Гарина в миниатюре! Пригодился бы он и охотникам за привидениями.

Внизу: Опасно кататься на фуникулере, когда вокруг злобно щелкают ковшами бешеные экскаваторы.

вооружение – мирно стоящий трактор, фермеров с дробовиками, стаю ворон, пролетающий мимо вертолет, наконец. Защититься от зла можно только с помощью света. Врагов-людей временно парализует луч фонарика, а стационарные лампы и вовсе создают эдакий «островок безопасности», где можно отдышаться и перезарядить оружие. Иногда проблему решает вовремя запущенный дизель-генератор – электричество подано, свет есть, жить можно. Темные места следует проскакивать поскорее, постоянно озираясь по сторонам. Алан быстро учится использовать фонарик синхронно с дробовиком. Подсветил цель, «снял» щит Темной сущности и выстрелил по живому человеку. «Умирают ли они по-настоящему, или наутро очнутся и пойдут доить коров»? – спрашиваем мы разработчиков. – «Все взаправду, – отвечают они. – Убивать нехорошо, но своя шкура дороже». Впрочем, Alan Wake – никоим образом не боевик, а враги – не безнадежные зомби. Заполучив ракетницу (не путать с реактивным гранатометом!), можно, конечно, выстрелить во врага. Получится двойной эффект – свет разгоняет тьму, огонь сжигает тело, дорога зачищена. Другой вариант действий – использовать сигнальную ракету как световую шашку, не давая врагам приблизиться, но зато оставляя их в живых.

Коллизия с «убийствами простых фермеров» получает логичное продолжение в свежем эпизоде Alan Wake, впервые показанном нам на Tokyo Game Show 2009 в сентябре, а остальной российской прессе – в ноябре, на «Игромире». Впечатлениями о нем мы поделились на сайте gameland.ru. Итак, в город приехал агент ФБР (привет Куперу и Twin Peaks!), расследующий серию убийств. Его подозрения, разумеется, пали на вашего героя. Да и может ли писатель поручиться, что Темная сущность и полтергейсты – не плод его больного воображения? Потому Алан Вейк прячется в лесу, а враги – город-



Из первых рук

По словам Матиаса Миллиринна из Remedy, игра должна быть реалистичной, но не совсем – иногда стоит позволить себе некоторые условности, как то делают кинорежиссеры. Например, оружие из Alan Wake в полтора раза больше, чем настоящие стволы, потому что пушки в натуральную величину выглядят не слишком устрашающе.
Базовая концепция должна быть доступной и понятной каждому – но, как заявляет Миллиринн, Remedy никогда не опустится до «Второй мировой, драконов, хардкорной фантастики или женщин в облегающей кожаной одежде». Для «Макса Пэйна» студия выбрала «повествование в стиле нуар, смешанное с экшном по-гонконгски», а для последнего творения – «триллер в маленьком городе». В обоих случаях акцент делается на главном герое (поэтому так важно, чтобы его имя было в названии). Remedy собирается после релиза сделать Alan Wake мультиформатным брендом, то бишь стоит ожидать появления кино или телесериала по мотивам.







ские полицейские – прочесывают местность. Они бродят с фонариками по зарослям, патрулируют окрестности на автомобилях и вертолете. Теперь свет из союзника превращается в главного врага – нужно прятаться по темным закоулкам в лучших традициях Metal Gear Solid. По мере развития событий, появляется и страшное чудовище (вроде дымного монстра из Lost), которое уничтожает полицейские патрули один за другим. Оставшиеся в живых защитники правопорядка звереют (поначалу-то им было дано задание аккуратно задержать беспомощного обывателя; никто даже не предполагал, насколько это опасно!) и начинают стрелять на поражение. Фонарик против них бесполезен, оружия нет, остается одно – бежать!

По показанным уровням, как ни странно, нельзя судить о прохождении в целом. Ведь не все ключевые события происходят ночью, многое случается днем. Судя по всему, важной частью игры станет коллекционирование страниц романа. Алан читает их и в каком-то смысле получает способность предвидеть будущее. Например, ведя машину, он заранее узнает, что к нему сядет попутчик. Новую информацию можно получить и ночью, подсвечивая фонариком подозрительные места. Проявляющиеся огненные буквы складываются в слова. Удалось ли выяснить что-то действительно важное – Сэм Лейк его знает. Разработчики обещают, что предусмотрели не только спокойные моменты, но даже и комические эпизоды. По их словам, нельзя перекармливать людей адреналином, и драматические экшн-сцены лучше воспринимаются на контрасте с легкими, юмористическими. В результате настроение Alan Wake будет меняться по эдакой синусоиде; игра заставит геймеров то смеяться, а то и плакать. И тут мы возвращаемся к тому, с чего я начал статью, – к телесериалам.

Начнем с того, что Алан Вейк совершенно не похож на киногероя. Обычный человек с незапоминающейся физиономией. Другие персонажи, встречающиеся в демоверсии, и то более колоритны. Что уж сравнивать с

ПО ПОКАЗАННЫМ УРОВНЯМ, КАК НИ СТРАННО, НЕЛЬЗЯ СУДИТЬ О ПРОХОЖДЕНИИ В ЦЕЛОМ. ВЕДЬ НЕ ВСЕ КЛЮЧЕВЫЕ СОБЫТИЯ ПРОИСХОДЯТ НОЧЬЮ, МНОГОЕ СЛУЧАЕТСЯ ДНЕМ.



Сэмом Фишером, Альтаиром, Солидом Снейком или Натаном Дрейком! Вместе с тем, он хорошо смотрится в компании с Джеком из Lost, Марком Бенфордом из FlashForward и Питером Петрелли из Heroes.

Разработчики не скрывают, что оформляют уровни игры как эпизоды телесериала, хотя не говорят, насколько далеко они готовы в этом зайти. Визуальная стилизация – титры и другая информация, проецирующиеся на стены и заборы (как в Heroes и, кстати, в Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction) – точно будет. Разумеется, каждый эпизод начинается с нарезки событий прошлых серий, важных для понимания сюжета новой. Previous on Alan Wake, затем Tonight on Alan Wake. Это, в свою очередь, означает, что и информация будет подаваться фрагментарно – так, чтобы собрать весь пазл удалось лишь к финалу! Сравните это с играми, где события преподносятся строго в хронологическом порядке, вроде Resident Evil, где герои идут, идут, и в конечном счете куда-то приходят. Мы прямо спросили, будут ли разработчики использовать такие стандартные для телесериалов приемы, как флешбеки, а они лишь улыбнулись – дескать, до релиза никаких комментариев. И все же наверняка нас ждет немало сюрпризов. Стоит вспомнить еще вот что – в сериалах почти всегда есть несколько параллельных сюжетных линий; условная «камера» не висит 100% времени над головой одного героя, пусть и главного. Интересно, учтут ли это в Alan Wake? Наконец, каждый эпизод точно будет заканчиваться «клиффхэнгером» – неожиданным поворотом событий. Лежит, например, Алан безоружный на земле, а на него летит сторукое чудовище и плюется огнем. Выпутываться из переделки ему придется уже на следующем уровне! Тем сильней мотивация не бросать игру на полпути, а возвращаться к ней снова и снова, до победного конца. Сравните вышеописанное, к слову, со стандартной схемой «уровень начался, побил простых врагов, дошел до босса, одолел его, потом сохранился и отправился спать». Совершенно другая драматургия.

На пресс-конференции Microsoft, проходившей в рамках «Игромира», один из журналистов встал и спросил: «А это что, как Resident Evil, только с сюжетом в духе Стивена Кинга?». Разработчики из Remedy выглядели так, будто им в душу плюнули. Боевик про зомби (да еще и почти лишившийся, начиная с четвертой части, приключенческих элементов) – действительно, самое дурацкое сравнение, которое только можно придумать. Да и не пытались авторы позаимствовать чужие идеи: финны честно изобретают велосипед – читай мистический триллер – заново. Но вот если сказать: «Silent Hill нового поколения, о котором мы все мечтали», то это окажется куда ближе к истине. Дотошные геймеры обнаружат сходство игровой механики Alan Wake и с Alone in the Dark: The New Nightmare, и с Silent Hill: Shattered Memories. Помимо упоминавшейся уже Splinter Cell: Conviction, стилизацию под сериал (правда, анимешный) использовала Disgaea: Hour of Darkness. Разработчики шутера Homefront на полном серьезе обещают сюжет в духе Lost. Не стоит забывать и о телешоу в Dead Rising и Dead Rising 2. Но это всего лишь означает, что Alan Wake выходит вовремя. Индустрия созрела, геймеры созрели – надо просто сделать еще один шаг. Видеоигры, подобно театру или кино, – синтетическое искусство, родившееся на стыке нескольких видов художественного творчества. Они образуют качественно новое и эстетически целостное явление современной культуры – нельзя из Alan Wake «убрать сюжет» и «оставить только геймплей» или наоборот. Во всяком случае, с тех пор, как игры переросли стадию Tetris и Asteroids и достигли уровня Super Mario Bros., Duke 3D и Dune 2. И то, что в 2010 году они окончательно вберут в себя еще и художественные приемы американских телесериалов – только прекрасно. Как минимум за это Alan Wake стоит уважать. **СИ**



Внизу: От автомобилей в игре можно будет не только убегать. Алан Вейк прекрасно может и сам сесть за руль. Если Темная сущность позволит.

NAPOLEON: TOTAL WAR

Редакция «СИ» всегда высоко ценила работы Creative Assembly. Вспомните: Medieval 2: Total War была названа лучшей игрой 2006 года, Empire попала на обложку второго февральского номера. Зная о нашем интересе к циклу Total War, разработчики позвали «СИ» на эксклюзивную презентацию геймплея новой его части, а издательство Sega помогло организовать поездку.



Марк О'Коннелл, Creative Assembly, хранитель традиций Total War.



Константин Говорун

Основной режим в любой глобальной стратегии – большая карта мира (Земли, выдуманной альтернативной планеты или же Галактики, если это космическая опера), где есть несколько (иногда – десятки) государств. Геймер – бессменный руководитель нации, дергающий за ниточки номинальных правителей. Последние рождаются, получают корону, дают вам ценные бонусы (вроде +1 к торговле) и умирают. Судьба нескольких хорошо обученных боевых слонов зачастую важнее для геймера, чем здоровье и благополучие человека на троне. Ценители жанра знают, что в глобальные стратегии время от времени пытаются добавить «исторические сценарии». Берут конкретную войну или жизнеописание великого правителя и придумывают отдельную карту с набором ограничений, задач и каким-никаким сюжетом. Интегрировать такую «документальную» миссию в основную кампанию нельзя – там если у вас и появится Петр Первый, то воевать будет не со шведами, а с союзом зулусов и португальцев, а Петербург построит в дельте Нила, на костях египтян и крокодилов. Свобода действий приводит к тому, что решения геймера очень быстро «портят» знакомую нам историю. Однако и специализированные сценарии редко кому приходятся по вкусу, потому что построены на той же «свободной» механике настольной игры. Максимально обезличенной – можно легко поменять местами французов и англичан, и ничего не изменится. Искусственные ограничения и привязанные к фишкам ярлыки только раздражают. Такая порезанная на лоскуты игра всегда сильно уступает цельной основной кампании и интересна только тем, кто уже раз двадцать становился властелином мира и теперь хочет попробовать себя в ином амплуа. Чем же Napoleon: Total War лучше этих недоделанных «допматериалов»?

«Почему нельзя назвать новую игру лишь рядовым дополнением к Empire?» – задаю первый вопрос. Разработчики качают головами: «Скорее уж Empire можно назвать предтечей Napoleon, эдакой пробой пера. Год назад нам удалось смоделировать морские сражения, без которых невозможно даже представить себе игру о французском императоре. Набравшись опыта в Empire, мы смогли сделать следующий шаг». Впрочем, если баталии на море и перекочевали из предыдущей части, то остальную игровую механику пришлось менять. «Подумайте вот над чем: все кампании Наполеона были слишком скоротечными по меркам Total War. Счет шел на месяцы! А ведь у нас традиционно один ход – это целых полгода виртуального времени!, – объясняет Марк О'Коннелл. – За это время настоящий Наполеон успевал выиграть несколько сражений и покорить пару стран. Поэтому теперь ход длится всего две недели». Я прикидываю что-то в голове. «И что, сейчас можно натренировать кавалерийский полк не за полтора года, как прежде, а за сорок пять дней?». Разработчик улыбается: «Нет-нет, время обучения войск тоже





Вверху: Европейский офис Sega находится в промзоне Лондона, по дороге к аэропорту Хитроу.

сократилось, но не так радикально. Теперь на это придется потратить не два-три, а десять-двадцать ходов».

Это меняет буквально все. Потерянную после пирровой победы армию нельзя восстановить сколько-нибудь быстро. И если в генеральном сражении вы возьмете верх слишком большой ценой, то в конечном счете проиграете войну. Что-то подобное, к слову, и произошло при Бородино. А в Египетском походе Наполеон, теряя солдат-французов, вынужден был нанимать местных жителей (как вы догадываетесь, куда менее опытных). Так происходило в реальной истории – так, скорее всего, и поступит геймер в Napoleon: Total War. Сам, без подсказок и толчков в спину. Столь же бережно нужно относиться и к генералам – их в ходе кампании и вовсе не обучишь. Каждый – на вес золота. Погибнуть насовсем не может лишь сам Наполеон – получив ранение на поле боя, он отправится в парижский госпиталь на лечение, а в строй вернется только к началу следующей кампании. Текущую придется завершать без него.

Napoleon: Total War – самая «русская» игра цикла, поскольку целиком выстроена вокруг идеи правильно симулировать поход французского императора на Москву. Вспомните: ни в одной из предыдущих частей Total War невозможно было одержать победу, отступая месяцами, а в итоге и вовсе сдав столицу противнику. Собраться с силами и дать генеральное сражение – другое дело! Хитростью разделить войско противника и разбить по частям – совсем хорошо. Методы Кутузова в старых частях Total War неприменимы, но без них реалистичная игра о знаменитом французском императоре не имеет никакого смысла. Что ж, в Napoleon появилась новая механика – система баз снабжения, без которых любая армия быстро вымрет от голода и болезней. Стремительно продвигаясь вглубь вражеской территории, военачальник рискует оказаться отрезанным от подвоза провиантов и патронов. А уж если противник намеренно использует тактику выжженной земли (вспомним московский пожар) и отправляет вам в тыл отряды грозных казаков – и вовсе пиши пропало. Остается строить склады провианта по пути следования и выделять войска для их обороны. Но это, в свою очередь, ослабляет главные силы армии…

Начинается все, впрочем, в Северной Италии. Здесь Наполеон, тогда – лишь один из многих генералов Французской республики, добился славы и сделал первый шаг к вершинам власти. Маленькая карта как раз и напоминает то ли обучающий режим, то ли отдельные сценарии, ведь эта часть Европы не раз уже появлялась в предыдущих выпусках Total War. Однако она же лучшим образом иллюстрирует концепцию «Napoleon – это Total War под микроскопом», декларируемую Creative Assembly. Количество городов и поселков увеличилось, гораздо более подробной стала топография – леса, дороги, горы, реки. Это особенно важно, поскольку тип местности теперь сильно влияет на армию, особенно с учетом смены времен года. Если, например, вы отправитесь в поход поздней осенью, а к первому снегу окажетесь на горном перевале, то потребность в припасах резко возрастет. Малейшие перебои – и солдаты начнут умирать от голода и холода. Другая особенность – армия Наполеона невелика, и разгромить все вражеские войска в принципе неспособна. Руководство страны ставит перед корсиканцем несколько

Внизу: Как и в Empire, солдаты могут занимать здания и вести огонь оттуда. А вот траншей и редутов в игре нет.



Королевство стратегий от Sega

Слова о «смерти PC как игровой платформы» давно истерты до дыр. Но как не вспомнить о них, открывая двери лондонского офиса Sega? Статуя Соника в полтора человеческих роста напоминает о том, что когда-то компания всерьез претендовала на первое место в индустрии. Стопка журналов с Mario & Sonic для DS и Wii на обложке – о том, что раз и навсегда склонила голову перед конкурентами. И не только Nintendo. Ирония судьбы: у «писишных игр нет души», зато стратегический цикл Total War – идеальная «дойная корова». Именно то, что доктор прописал страдавшей от безденежья Sega. Ведь приставки приходят и уходят, а действительно хорошие игры, по разным причинам уместные только на PC, никогда не потеряют популярность. Так британские студии Creative Assembly и Sports Interactive вдохнули жизнь в терпящее бедствие японское издательство и позволили ему финансировать игры, вроде Bayonetta и Valkyria Chronicles. Вернее, это сделали даже не разработчики, а убежденные PC-геймеры. И вправду – ирония судьбы.







Рассказывает капитан Очевидность

Немного слов о Total War – на случай, если не все понимают, о чем идет речь. С одной стороны, это глобальная стратегия а-ля Civilization или даже Europa Universalis. Большая карта мира, города и села, сложная экономическая модель, система дипломатии. Главная цель – расширение территории своего государства любыми доступными методами. С другой – это довольно реалистичная RTS, симулирующая сражения двух или более армий, осаду городов, а в последней части – еще и морские битвы. Главная прелесть Total War – в универсальности. Например, в нее можно играть как в Civilization – двигая фишки военачальников по карте, самолично настраивая ползунки с налогами, обращая мусульман в христианскую веру. При этом результат битв зависит исключительно от характеристик армий (в меньшей степени – от внешних условий и случайных факторов), совсем как в настольных играх. Столкнулись две фишки, нажимаете на кнопку, и сразу получаете итоговый отчет. Удача – на стороне больших батальонов, хотя пути рандома и неисповедимы. Другой вариант – доказать, что воевать можно не числом, а умением. Смело напав на противника вдвое сильнее, можно отказаться от просчитанного компьютером негативного прогноза (скажем, 40/60) и лично разыграть сражение. Совершите чудо с помощью тактических хитростей – дела вашей страны «в большом мире» поправятся, и стратегических целей добьетесь куда быстрее. Наконец, можно и вовсе не проходить основную кампанию, ограничившись отдельными историческими битвами и сражениями с интернет-противниками. Грубо говоря, превратив для себя Total War в обычную RTS вроде Warcraft, только без строительства баз.





конкретных задач, и уж как он их будет выполнять – решаете вы. Хорошо укрепленные крепости проще обойти (не забывая при этом о снабжении!); можно и вовсе погрузить армию на корабли и высадиться в глубине вражеской территории. Сумеете с ходу захватить город (к счастью, итальянцы не склонны сжигать собственные дома) и обеспечить себя припасами – считайте, победа уже близка.

Вторая кампания – египетский поход. Его редко изучают на уроках истории в российских школах. Сюда Creative Assembly отправляет геймера ради смены обстановки. Сражения на фоне пирамиды Хеопса, бедуины и мамлюки, лавы верблюжьей кавалерии. Симуляция смены времен года безжалостна: если в России французы умирают от голода и холода зимой, то египетским летом они не меньше страдают от жажды и жары. Решение пойти на Египет стало неожиданностью для Великобритании – именно поэтому Наполеону удалось перевезти армию в целости и сохранности. Англичане думали, что готовится высадка в Ирландии, поэтому заблокировали Гибралтар и порты на северном побережье Франции. Впрочем, в битве при Абукире флот Наполеона был сожжен, и будущему императору пришлось вести войну, не имея постоянной связи с метрополией.

Третья кампания (со звучным названием Grand Campaign) – это уже захват Европы и поход на Россию. Здесь открыта вся карта, а разгромить врага надо до 1812 года. Мы спросили у разработчиков, сможет ли Наполеон помириться с англичанами и пойти на Москву вместе с ними. Те ответили, что дипломатия в игре есть, она работает, сценарных ограничений нет. Другое дело, что некоторые державы переманить на свою сторону гораздо проще, чем другие. В начале кампании отношения государств, их границы и военый потенциал соответствуют реальным. Поэтому переговоры с Англией точно будут долгими, сложными и, вполне возможно, безрезультатными. Но если проявить настойчивость, повернуть ход истории получится.

В остальном игра более-менее похожа на классические Total War. Например, тех-

нологическое древо вполне традиционно. Есть три ветви развития, позволяющие совершенствовать военную науку, технологии и экономику. Это позволяет придать державе индивидуальность, а ведь страны и без того отличаются друг от друга. Ведь у каждой фракции отряды слегка разные, и отличаются не только внешним видом и названием, но характеристиками. К слову, кавалерия теперь научилась стрелять на ходу, а не только с места, – по-моему, вполне достоверно. Кое-что, по словам разработчиков, было в Empire сделано неверно, и сейчас исправлено. Например, у AI каждой страны в Empire был так называемый список приоритетов. Скажем, первая задача Англии – напасть на Францию, вторая – наладить торговлю с колониями. Сначала AI отправляется на войну, но если что-то с ней не выходит, то переключается на следующий по очереди пункт. Такое поведение казалось не очень логичным: то англичане тратят все силы на армию и флот, а потом вдруг забывают об этом и сосредотачиваются на торговле. Теперь AI постоянно возвращается к задаче номер один и пробует решить ее разными путями (заключает союзы, например).

Любопытная новая функция называется «система drop-in». Проходя однопользовательскую кампанию, можно включить режим, когда в битве с компьютером управление вражескими войсками на себя берет случайный соперник из Интернета. Это, скажем так, повышает сложность игры и делает ее непредсказуемой – ведь неизвестно, кто попадется на просторах Всемирной паутины. Немного изменилась система с юнитами-некомбатантами. У шпиона, например, есть радиус «сбора информации», в котором он получает данные обо всех городах и армиях. Необязательно прикреплять лазутчика к одному конкретному объекту. А вот священников заменили джентльмены, отвечающие за идеологическую борьбу. Они могут устраивать саботаж и поднимать восстания в тылу врага. Если говорить о графике, то больше всего разработчики гордятся разнообразием моделей людей. Есть 64 типа лиц, 64 типа туловищ и так далее. Таким образом, на поле боя сложно найти полных близнецов: десятки тысяч солдат, и все – разные.

Самый актуальный вопрос для российских геймеров: а позволят ли проходить кампанию не за Наполеона? Что ж, Creative Assembly пока не определилась со списком доступных фракций. Но можно быть уверенным в том, что Англия и Россия в него войдут. Не очень понятно, конечно, что в этом случае будет с сюжетом – ведь для Франции разработчики готовят и CG-ролики, и полотна текста. К счастью, история наполеоновских войн изучена и описана до тонкостей, и сочинить достойную историю для любой из сторон не так уж и сложно. Насколько игра исторична? Что ж, при старте кампании AI настроен так, чтобы действовать так же, как и в реальности. Но разработчики понимали, что главное – сделать интересную игру, и до крайностей не доходили. Во многом поэтому и Ватерлоо вынесено за рамки третьей кампании и оформлено как отдельное сражение. Ведь как сидение на Эльбе показать? Мини-играми?

Так почему все-таки нельзя было оформить Napoleon как дополнение к Empire? Разработчики повторяют, что Napoleon – это эдакий «Total War под микроскопом». Больше исторических и тактических нюансов, совершенно другая атмосфера, больше индивидуальных особенностей. Но при этом трогать систему боя и вводить, например, сложные команды (вроде «организовать из трех пехотных и одного кавалерийского полка дивизию» или «нанести отвлекающий удар в лоб, и в это время обойти врага с тыла») или передать часть микроменеджмента на откуп AI (скажем, бравому генералу Мюрату), разработчики не решились. На поле боя Наполеон умеет только использовать команду Rally (повышает боевой дух бойцов), и спецспособности «выдумать что-нибудь умное» с соответствующей кнопкой, увы, нет. Разработчики объясняют: «По-прежнему важно, чтобы геймер чувствовал себя главнокомандующим, отвечающим за каждую деталь. И, как следствие, заслуга в победе должна быть именно его, личная».

Напоследок мы задали вопрос о будущем сериала. Ведь о Первой и, тем более, Второй мировой войне нельзя сделать Total War с двадцатью юнитами на поле, там нужна иная механика. Разработчики говорят, что с радостью вернулись бы к Японии времен Shogun: Total War. Чисто эстетически нравятся им и Египет, и Греция, и даже Индия. Но вот в чем проблема: это должен быть сеттинг, где есть несколько равновеликих держав, каждая из которых имеет реальные шансы достичь победы. И таких моментов в истории не так уж много. **СИ**





Вверху: Генерал укрепляет дух солдат и не дает им сбежать с поля боя. Берегите военачальников!







ЭТО ИНТЕРЕСНО

RUFFIAN GAMES – компания совсем молодая, но и Realtime Worlds не многим старше. Последняя была основана в 2002 году и пока ничем, кроме Crackdown и APB, не занималась. Их новая MMO появится на прилавках в начале 2010-го – в ней идеи GTA впервые перенесут в открытый онлайновый мир. Что любопытно, обе студии, работающие с сериалом Crackdown, расположены в одном и том же шотландском городе, Данди.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

По мере развития персонажа меняться будет и его облик.





ТЕКСТ
Анатолий Сонин

› Crackdown 2

Пару лет назад авторы Crackdown опровергли слухи о возможном продолжении линейки: мол, студия перешла к более серьезному и важному проекту (им оказалась MMO All Points Bulletin). В команде, вероятно, полагали, что Microsoft, владеющая правами на бренд, не отдаст разработку в чужие руки. Но именно это издатель, как выяснилось, и сделал: Crackdown 2 готовит «молодая и перспективная» студия.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский дистрибьютор:
Microsoft
Разработчик:
Ruffian Games
Количество игроков:
до 16
Дата выхода:
2010 год
Онлайн:
www.xbox.com/en-US/games/c/crackdown2
Страна происхождения:
Швейцария

Справедливости ради заметим, что Ruffian Games на роль преемницы подходит прекрасно. Почти половина сотрудников успела поработать над оригинальным Crackdown, поэтому сейчас, когда Realtime Studio не хочет отвлекаться от своей MMO, именно этим людям правильнее всего доверить сериал.

Два года назад Crackdown наделал порядочно шума. От игры не ждали многого: к покупке диска некоторых геймеров склоняла только обещанная в комплекте бета-версия мультиплеера Halo 3. Но как только новинка появилась на полках, отношение к ней изменилось: пресса расщедрилась на высокие баллы («СИ», например, поставила «8.0»), а пользователи, воздав должное публичной демоверсии, отправились в магазины. Неожиданно для всех Crackdown оказался одной из лучших игр с открытым миром, и вы о ней наверняка слышали. Но все же напомним коротко, что это за игра и о чем.

Несмотря на многие приметы и расхожие заблуждения, Crackdown вовсе не был калькой с GTA: самому городу и его жителям уделялось минимум внимания, даже в автомобили игроку доводилось садиться нечасто. Вместо этого передвигаться приходилось вприпрыжку – ловкий и сильный главный герой с задатками Супермена запросто мог сигать с дома на дом, по ходу дела прокачиваясь и улучшая навыки. Самым приятным сюрпризом оказалась открытая структура миссий: в каждом задании геймеру лишь назначалась финальная цель, а уж подобраться к ней позволялось любым способом. Ни до, ни после Crackdown подобной свободы мы не встречали. Вишенкой на торте предстал редкий (и потому особенно ценный) в то время режим совместного прохождения.

От оригинальной игры многого, возможно, не ждали, но раскупали диски очень охотно (отчасти в этом «повинна» бета-версия Halo 3): в феврале 2007-го Crackdown стал самой продаваемой игрой месяца в США. К концу года разошлось полтора миллиона копий – не Gears of War, конечно, но тоже очень неплохо. Такой теплый прием первой части практически гарантировал разработку сиквела, потому-то и слухов о нем ходило так много. Любопытно, что в Германии Crackdown не распространялся из-за «излишней кровожадности», а GTA IV все нипочем – повсюду лежит на прилавках.

Все как и раньше: убили врага куском арматуры, получите очки для умения «ближний бой».



КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Сиквел к одной из лучших игр с открытым миром. Геймплей почти не изменился, город все тот же, только на этот раз очищать улицы приходится не от бандитов, а от орд зомби.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что мир изменится слишком слабо, что акцент на сюжет сделает миссии линейными, что юркие зомби будут слишком докучать во время праздных прогулок по крышам домов.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На новые онлайновые режимы, на улучшенный движок и усложненные миссии. На то, что за сюжет наконец примутся всерьез. Хочется верить, что зомби удачно впишутся в мир Crackdown.



Агентство в сиквеле станет совсем уж злобным: теперь мы расстреливаем даже не преступников, а простых оппозиционеров.



Разные скриншоты показывают разную степень «мультяшности». Авторы, кажется, сами еще не до конца определились.

ОТНЫНЕ ПРЕДСТОИТ НЕ ИСТРЕБЛЯТЬ КРЕСТНЫХ ОТЦОВ PACIFIC CITY, НО ЗАЩИЩАТЬ ГОРОД ОТ НАСТОЯЩЕЙ ЗОМБИ-УГРОЗЫ.

Новые разработчики лучше, чем кто-либо, осведомлены о достоинствах оригинальной игры, и о недостатках они знают не хуже. Задания вновь будут поощрять творческий подход, но теперь окажутся разнообразнее: вы не просто истребляете по очереди крестных отцов Pacific City, вы защищаете город от зомби-угрозы, а это уже задачка позаковыристей.

Сиквел вернет вас в знакомый мегаполис, но события развиваются через десять лет после окончания прошлой истории. Городские власти построили кое-что новое, орды монстров снесли кое-что старое, а все остальное само собой преобразилось в соответствии с улучшениями графики. В агентстве не все спокойно: именно ваша организация ненароком распространила зомби-инфекцию, подорвав этим свой авторитет. Теперь горожане считают агентов врагами: они даже объединились в повстанческую организацию The Cell и обороняются не только от чудовищ, но и от вас и ваших соратников. Именно с повстанцами предстоит бороться днем, по ночам же их сменяют зомби. Говорят, будто бы с первыми лучами солнца чудища заползают в канализацию.

В самой игре, впрочем, слово «зомби» не произносится: инфицированных называют просто «уродами». На темных улицах Pacific City их будет не меньше, чем в казино Dead Rising 2, но здешние чудища вдобавок юркие и умные. Они бегают и плюются ядом, а некоторые готовы преследовать вас, хищно прыгая с крыши на крышу. Это в первой части агенты были непобедимыми властелинами города, теперь у них серьезные противники.

Но на всех злодеев найдутся новые дробовики и автоматы – в сиквеле введут, например, оружие, излучающее ультрафиолет. С помощью таких стволов чудищ получится не только поджаривать, но еще и раскидывать по сторонам. Любителям кулачного боя тоже обещают представить что-то новенькое – герой должен, как минимум, выучить прием-другой.

После зомби-нашествия изменился и городской транспорт: жители оборудовали свои фургоны пулеметами, привинтили шипы... В кооперативном режиме такие автомобили окажутся особо полезными: один игрок может следить за дорогой, а второй – расстреливать докучающих преследователей. К слову, на этот раз кампанию разрешают проходить не только вдвоем, но и втроем, и даже вчетвером.

Не забыты и фокусы с физикой. Суперагенты по-прежнему могут поднимать и швырять машины, фонарные столбы и куски стен, но сегодня авторам этого уже показалось мало – в арсенале появятся также магнитные гранаты. Между объектами, на которые вы их закрепите, возникнет своего рода «энергетическая резинка». Налепите одну гранату на дом, а другую, например, на контейнер с бензином, и бочка подлетит, ударится о стену, грохнет взрыв. Разработчики приводят в пример еще один трюк: поставьте авто в переулке и расположите сразу три гранаты – две на стены по бокам от машины, а последнюю – прямо на капот. Образовавшаяся растяжка образует эдакую рогатку из двух стен и автомобиля. Теперь его можно ухватить, оттянуть в сторону, а когда «резинки» по бокам как следует натянутся, отпустить, прицелившись предварительно во врагов. Интересно, сработает ли трюк с каким-нибудь ретивым монстром. Если хотите попробовать что-нибудь еще более экстремальное, к вашим услугам режим Keys to the City: в нем опять разрешают создавать объекты из воздуха и вообще мухлевать себе в удовольствие.

Персонаж, как и раньше, будет развиваться, собирая сферы навыков – какие-то вываливаются из убитых противников, другие приходится искать на крышах домов. Но такой принцип актуален только для сюжетной кампании – в сетевых матчах предусмотрена своя система прокачки. Онлайновые поединки в новинку для Crackdown, и для них планируется ввести кое-какие новые игровые элементы. По аренам, например, будут расставлены особые катапульты, которые за считанные секунды перебрасывают персонажа на соседнюю крышу – почти как в MGO. Вот только слишком часто использовать такие приспособления мы бы не советовали: хитрые геймеры наверняка примутся подстерегать друг друга у точек приземления. Сами же сражения едва ли окажутся похожими на перестрелки Снейка и солдат PMC: на здешних картах даже разложат аркадные бонусы вроде временного бессмертия.

И все-таки главным в Crackdown 2 останется, конечно, сюжетный режим с обещанной запутанной историей и сложными заданиями. Логично, что в миссиях появятся побочные цели – вчетвером штурмовать одно-единственное логово босса было бы слишком просто. Надеемся только, что все это разнообразие не погубит главную идею сериала и оставит геймерам простор для полюбившихся маневров. **СИ**

Внизу: Грациозности Эцио от агентов можно не ждать, зато сила – на их стороне.





ЭТО ИНТЕРЕСНО



А РАЗРАБОТЧИКИ КТО? Paon – студия с большим стажем, игры делает уже больше десяти лет, и за это время успела отметиться на самых разных платформах, от Game Boy до PlayStation 3. Почему же о ней так редко слышно? Потому что студия до недавнего времени работала на подхвате у Nintendo, занимаясь играми по мотивам детских мультфильмов и платформерами про второстепенных персонажей из вселенной братьев Марио. По сути, именно Glory of Heracles стала первым крупным проектом Paon. И, судя по теплому приему в Японии, не последним.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ





ТЕКСТ

Дмитрий Карасев

› Glory of Heracles

Древнегреческая экзотика с недавних пор пользуется у разработчиков большой популярностью. Добралось это поветрие и до японцев. Glory of Heracles весной 2009 года вышла у себя на родине и мгновенно стала хитом. Теперь дело за покорением всего остального мира!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Paon
Количество игроков:
1
Дата выхода:
I квартал 2010 года
Онлайн:
www.nintendo.co.jp/ds/yekj
Страна происхождения:
Япония

Несмотря на название, Glory of Heracles не имеет к известным нам с детства двенадцати подвигам Геракла почти никакого отношения. Paon предлагает не сочинение по мотивам, а самое настоящее попурри из мифов Эллады. Разработчики скидали в один котел все, что смогли вспомнить – от прикованного к скале Прометея до аргонавтов и Троянского коня. Начинается история японского Геркулеса по-анимешному обыденно: главный герой приходит в себя на берегу моря и понимает, что полностью потерял память. Впрочем, жизнь состоит не только из неприятных сюрпризов: вскоре выясняется, что он – полубог, практически бессмертный и при этом наделен множеством сверхчеловеческих способностей. В попытках разузнать что-нибудь о своем прошлом герой постепенно заводит знакомство с другими бессмертными. По странному совпадению все они тоже лишились воспоминаний. Дальше – больше.

Впрочем, пересказ древнегреческих мифов в трактовке японских дизайнеров – далеко не единственное, чем может привлечь к себе внимание Glory of Heracles. В игре хватает весьма оригинальных находок. Например, боевой потенциал героев полностью зависит от их снаряжения. Речь идет даже не о том, что можно с помощью экипировки полностью изменить параметры персонажа. Снаряжение определяет навыки бойцов и даже их состояние в бою: например, надев на шею ожерелье, можно вылечить все раны, а вытащив из ножен меч – мгновенно впасть в ярость и стать берсерком (что снижает защиту и повышает атаку). При этом на каждого из персонажей один и тот же предмет, как правило, влияет по-разному.
Такие правила вынуждают пересмотреть обычный подход к экипировке персонажей. В большинстве RPG мы, не задумываясь, просто берем для героев лучшее снаряжение из доступного ассортимента. Но что делать, когда меч, средний по показателю «нано-



Одно из самых простых заклинаний: достаточно быстро нажать четыре кнопки с числами в нужном порядке. Но чем сильнее и сложнее магия, тем труднее мини-игра.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Интересная JRPG по мотивам мифов Древней Греции, уже добившаяся успеха на родине. В активе – несколько оригинальных жанровых решений и возможность взглянуть на античные сказания глазами японских разработчиков.

ЧЕГО БОИМСЯ? Определенный потенциал у игры есть, и едва ли она растеряет его по дороге на западные прилавки. Смущают в основном не самая современная картинка и слишком вольное обращение разработчиков с темой.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На качественную локализацию, интересный сюжет, магию в виде набора мини-игр и очарование древнегреческих героев в облике аниме-персонажей. Glory of Heracles, как минимум, оригинальна, и на эту-то оригинальность мы и надеемся больше всего.

симый урон», ощутимо улучшает ловкость героя, позволяя с легкостью уклоняться от большинства вражеских атак? Или если какая-нибудь плохонькая кольчуга открывает доступ к крайне полезному заклинанию? Тут приходится всерьез задуматься над тем, какие параметры для героя важнее и на что стоит делать ставку в каждом мало-мальски значимом сражении.

Следует заметить, что в японской версии игры куда выгоднее опираться на магию и специальные навыки, чем на высокие числовые показатели. Но и с волшебством да умениями в Glory of Heracles не все так просто. В традиционных RPG все привычно: вы выбираете в меню пункт «огненный шар», и герой тут же поражает противника сгустком пламени. В Glory of Heracles использование практически любого навыка или заклинания сопровождается мини-игрой – допустим, вам нужно будет как можно быстрее нажать на все появившиеся на экране цифры в порядке убывания. Чем ловчее вы с этим управитесь, тем более внушительным будет эффект (у боевых заклинаний урон может вырасти в два-три раза, и это не предел). В другом случае нужно будет попадать стилусом в постоянно уменьшающийся круг. Или составлять из тех же чисел определенные комбинации. К счастью, данную функцию можно будет временно отключать – не расходовать же силы в многочисленных поединках с каждым попавшимся в пути монстром? А вот при встрече с боссом возможность нанести дополнительный урон за счет филигранного исполнения заклинаний окажется как нельзя кстати.

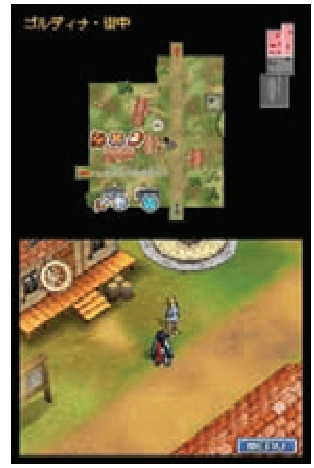
К слову, о путешествиях – погулять по миру Glory of Heracles придется довольно много: основную сюжетную линию никак не назовешь короткой, да и желающих всучить дополнительное задание сыщется немало. Геймдизайнеры Paon сильно постарались, чтобы разнообразить игроку геройскую жизнь – по ходу приключения могут, например, запретить пользоваться магией или вынудят отправить



Вверху: Битвы протекают следующим образом: на нижнем экране схематично изображено поле боя – там вы поочередно отдаете команды своим героям. После этого жмете кнопку «закончить ход» и смотрите на верхнем, как бойцы выполняют ваши команды.



Вверху: Если у врага осталось 10 очков жизни, я вы нанесли урон на все 20, то остаток вернется к вам виде бонусной маны. Очень полезная механика, которая снимает необходимость пользоваться эликсирами после каждого поединка.



Вверху: В одном городе может оказаться несколько гостиниц или магазинов. Не пожалеете время на поиски – сможете купить нужный шлем на пару золотых дешевле.

на выполнение миссии только одного из героев. А то и вовсе заставят вместо поединка разгадывать загадки Сфинкса. Впрочем, они же уверяют, что экспериментировали в основном с необязательными заданиями, в то время как те, что уложены в сюжетную канву, обычно сводятся к стандартной формулировке «пойди туда – найди то – убей его». Хорошо это или плохо, решайте сами.

Города, которые англоязычным геймерам еще только предстоит навестить, тоже не лишены оригинальности. К примеру, в Glory of Heracles не работает привычная для RPG схема с одним магазином/баром/гостиницей на каждый населенный пункт. Какой-то полис будет специализироваться на волшебном оружии, какой-то – на броне, где-то вам могут изготовить экипировку на заказ (разумеется, из материалов заказчика). Но есть с городами одна беда: внешне мирные Афины ничем не отличаются от суровой Спарты или торговых Фив. Вообще, визуально игра выглядит крайне аскетично, порой даже бедно – передовыми технологиями тут даже и не пахнет. Glory of Heracles может похвастать неплохими спецэффектами, но в целом графика явно не входит в число достоинств игры. Другая промашка Paon и Glory of Heracles – стилистическая. Дизайнеры порой будто бы забывают про древнегреческую тематику, и тогда на экранах DS мелькают какие-то совсем уж средневековые картины. Рыцарские доспехи главного героя никак не ассоциируются с Элладой, даже если поверх и накинута туника. Бодрое «трам-пам-пам» саундтрека тоже не добавляет нужных ощущений. Картинку к западному релизу Paon обещала доработать, а вот со стилистикой, по видимому, предстоит смириться. И ладно. В конце концов, своей популярности в Японии Glory of Heracles добилась не за счет древнегреческого фундамента, а благодаря жанровым находкам и мастерству разработчиков. К слову, если верить Paon, международная версия после первого прохождения откроет доступ к неким дополнительным возможностям, дающим повод отправиться в путь во второй раз. Но будет ли Glory of Heracles достаточно интересной для того, чтобы игроки дошли до конца, а потом ввязались в приключение по новой? Пока этот вопрос остается открытым. **СИ**



Менять экипировку, а вместе с ней и навыки персонажа, можно прямо во время боя. Каково же монстрам по нескольку раз за схватку вынужденно глазеть на переодевание героев?

Четыре подвига Геракла

На самом деле, Glory of Heracles – это попытка возродить сериал, довольно популярный в Японии лет 15-20 назад. Всего он насчитывает четыре игры, две последних в ближайшее время должны быть переизданы на просторах WiiWare.

Glory of Heracles (1987 год, NES)

Как и большинство jRPG тех лет, представляла собой подражание Dragon Quest. Была поверхностно связана с мифами о двенадцати подвигах Геракла, а в роли главного злодея выступал Аид.

Glory of Heracles 2 (1989 год, NES)

Место Геракла занял некий безымянный герой, а в роли главного злодея выступил мятежный титан Кронос. К слову, сценарий написал Кадзусиге Нодзима, который сегодня широко известен как автор широко любимой в мире Final Fantasy VII.

Glory of Heracles 3 (1992, SNES)

Игрок вновь брал управление безымянным героем, а сюжет представляет собой настоящий коктейль из самых разных мифов. За сценарий в ответе все тот же Кадзусиге Нодзима.

Glory of Heracles 4 (1994, SNES)

Пожалуй, самая оригинальная игра из всей четверки. Сюжет основан на «Разговорах об Атлантиде» Платона, а главный герой является бесплотным духом, что дает игроку возможность вселиться практически в любого встреченного по дороге человека.



ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ ПРИХОДИТ В СЕБЯ НА БЕРЕГУ МОРЯ И ПОНИМАЕТ, ЧТО ПОЛНОСТЬЮ ПОТЕРЯЛ ПАМЯТЬ…

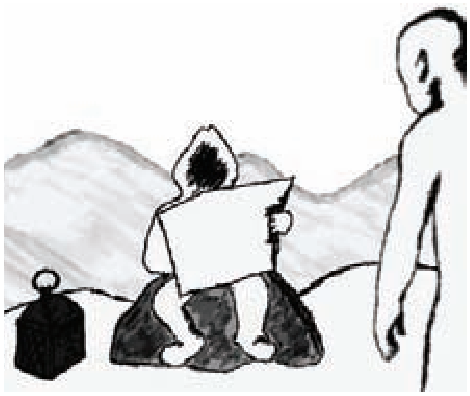
ЭТО ИНТЕРЕСНО



СОЕДИНЯЯ НЕСОЕДИНИМОЕ Вызывает интерес субкультурная принадлежность авторов – судя по качеству графики и дешевым устаревшим технологиям, они панки, унылый саундтрек и преобладание черного цвета (в который окрашен даже снег) заставляют заподозрить в них готов, а нытье в духе «в составе команды были и очаровательные девушки-художницы, но Джи ван Деон очаровать их не смог» (это уже из блога разработчиков) к лицу разве что розоволосым эмо.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
«МедиаХауз»
Разработчик:
PolStan
Количество игроков:
1
Дата выхода:
осень 2009 года
Онлайн:
www.polstanstudios.ru
Страна происхождения:
Россия



Вверху: Существо без лица зовут Почерк, он летописец сказочного мира.

Внизу: К такому дизайну просто просится 3D-режим.



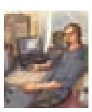
G1Deon: Towards God

ЧТО ЗНАЕМ? Мы хотим, чтобы «Страна Игр» не только содержала полезную информацию, но и интересно выглядела. Поэтому у проектов с оригинальным графическим стилем несколько более высокие шансы оказаться на наших страницах. Именно так сюда пролез квест G1Deon: Towards God, вычерченный черной ручкой и собранный в Game Maker. К сожалению, пока судить об игре можно лишь по старой демоверсии и свежему трейлеру. Ну, и по словам разработчиков, утверждающих, что со времен демки сюжет, геймплей и графика стали гораздо лучше (видео заставляет согласиться как минимум с последним пунктом).
Итак, мы играем, с одной стороны, за Алана Спарка, путешествующего в поисках легендарного Города Дождя (здесь уместно будет вспомнить, что разработчики живут в Питере), а с другой – за нарисованного им человечка Джи ван Деона, героя сказки, которую Спарк сочинил для своего незнакомого сына по мотивам собственной биографии. Между главами той и другой истории можно будет свободно переходить, однако они связаны между собой – факты из жизни Алана подскажут, как справиться с преградами на дороге Джи. Идея интересная, но сам проект пока лучше всего характеризуется словосочетанием «с претензиями».

ЧЕГО БОИМСЯ? Что игра установит новую нижнюю планку качества для квестов.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что издатель сумеет направить энергию молодых творцов в нужное русло. Что в историях Алана и Джи найдутся интересные параллели и обещанный философский подтекст можно будет воспринимать без смеха.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ОБ АВТОРАХ Марек Рудовский – доктор химических наук и иллюстратор-любитель. The Trader of Stories – всего лишь одна история в его масштабном проекте Dreams of the Forest, посвященном миру Великого Дуба, и состоящем также из рассказов, набросков и комиксов. Однако основной сюжет оказался слишком сложным и многогранным для игры, тем более для дебютной. Так что Рудовский решил рассказать только о судьбе Миосотис. Помогает ему брат Мартин, знаток квест-движка Wintermute Engine, на котором и делается The Trader of Stories.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Marek Rudowski
Количество игроков:
1
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
traderofstories.blogspot.com
Страна происхождения:
Польша





Вверху: Многие ветки диалогов не нужны для продвижения по игре, однако пропускать их хотя бы при первом прохождении мы не рекомендуем.

Внизу: Вторая задачка демоверсии – кулинарная. Обе снабжены многоуровневыми подсказками, постепенно раскрывающими суть дела.

The Trader of Stories

ЧТО ЗНАЕМ? Ох-ох, еще одна история про амнезию. Автор сам признается, что это, мол, очень удобно, чтобы знакомить игрока с новым миром. Мирок довольно интересный – вырос он вокруг гигантского дуба (даже, наверное, Дуба), по совместительству главного божества. Облака – его мысли, скалы... тоже мысли, только окаменевшие и упавшие, когда он проснулся. Наша героиня – девушка Миосотис по прозвищу Trader of Stories. Несколько лет назад она потеряла память и теперь вот путешествует по всему придубью, собирая истории, надеясь найти среди них свою. Казалось бы, и родственники-то у нее под боком, и пересказать биографию всегда готовы, вот только нет у них ответа на вопрос, кто и зачем мог украсть ее воспоминания. Сам автор говорит, что акцент в игре делается на диалоги, а пазлы выполняют лишь вспомогательную функцию. Мы попробовали демо (ищите его на нашем диске) – как и демка G1Deon, оно начинается с головоломки, связанной с восстановлением хронологии событий, однако в Trader of Stories связь дел и их описаний обыгрывается интереснее. Беседа с мудрецом явила собой образчик изысканного туалетного юмора в духе Терри Пратчетта, а в разговоре с сестрой закрутилась интрига... развитие которой мы увидим, наверное, уже в полной версии.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что игра будет делаться очень долго, а потом окажется очень короткой.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На улучшение анимации движений героини – это, пожалуй, единственный аспект графики, который можно было бы доработать. Что сюжет, при всей своей фантастичности, все же обойдется без дырок и глупостей.


BORDERLANDS™
ОТ GEARBOX, СОЗДАТЕЛЕЙ HALF-LIFE: OPPOSING FORCE И BROTHERS IN ARMS
FPS И RPG СЛИЛИСЬ В ЭКСТАЗЕ – И СДЕЛАЛИ РЕБЕНОЧКА
УНИКАЛЬНЫЙ РОЛЕВОЙ ШУТЕР С БЕЗУПРЕЧНЫМ СТИЛЕМ
ТЫСЯЧИ ВИДОВ ОРУЖИЯ И ПРОЧИЙ ЦЕННЫЙ ЛУТ
СОВМЕСТНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ВЧЕТВЕРОМ – БЕРЕГИСЬ, L4D
БЕЗУМИЕ НАЧИНАЕТСЯ В НОЯБРЕ
BORDERLANDS
BORDERLANDS
BORDERLANDS
2K
gearbox software
1С ФИРМА «1С»
BORDERLANDSTHEGAME.COM
XBOX 360
PS3 PlayStation 3
PLAYSTATION Network
PC DVD ROM
THE WAY NVIDIA IT'S MEANT TO BE PLAYED
© 2009 Gearbox Software, LLC. Published and distributed by 2K Games under license from Gearbox Software, LLC. Borderlands and the Borderlands logo are trademarks of Gearbox Software and used under license. 2K Games and the 2K Games logo are trademarks of 2K Games in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and/or other countries. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. Все остальные торговые марки и имена являются собственностью своих законных владельцев. © 2009 ООО «Софт Клаб». Все права защищены.

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Илья Ченцов

Как вы, возможно, помните, в 22 номере мы пообещали попросить независимых разработчиков сделать игру про Джона Леннона по предложению О. Кольцова (напомню, в этой игре знаменитый битл должен был совершить массу добрых дел, ближе к концу обретя почти божественную силу и сразившись на музыкальной дуэли с Сатаной). Оказалось, что такая игра уже существует! Ну, то есть на самом деле в ней голова Джона Леннона уклоняется от нот песни Norwegian Wood. Зато у нее есть онлайновая таблица рекордов, где я пока добрался только до 98 места. Ищите Norwegian Wood на нашем диске!

Хит-парад Великобритании

1	Football Manager 2010	Sega
2	Wii Fit Plus	Nintendo
3	FIFA 10	Electronic Arts
4	Forza Motorsport 3	Microsoft
5	Pro Evolution Soccer 2010	Konami
6	Grand theft Auto: Episodes from Liberty City	Take 2
7	Mario & Sonic at Olympic Winter Games	Sega
8	Tekken 6	Namco Bandai
9	Borderlands	Take 2
10	Wii Sports Resort	Nintendo

Хит-парад Японии

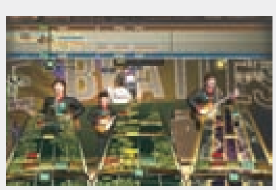
1	Pokemon Heart Gold / Soul Silver	Nintendo	DS
2	Wii Fit Plus	Nintendo	Wii
3	Tomodachi Collection	Nintendo	DS
4	Inazuma Eleven 2: Threat of the Invaders	Level 5	DS
5	Rune Factory 3	Marvelous	DS
6	Forza Motorsport 3	Microsoft	X360
7	FIFA 10	Electronic Arts	PS3
8	Wii Sports Resort	Nintendo	Wii
9	Dynasty Warriors 6 Special	Koei	PSP
10	Uncharted 2: Among Thieves	Sony	PS3



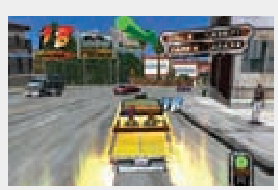


События прошлых лет

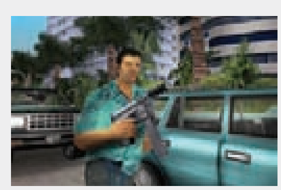
Год назад
Студия Harmonix анонсирует игру The Beatles: Rock Band, а в Bethesda не отрицают, что новая часть The Elder Scrolls может появиться в 2010 году.



Пять лет назад
Sega подает в суд на Electronic Arts и Radical Entertainment. Мол, в их Simpson Road Rage дотошно скопированы элементы из игры Crazy Taxi.



Шесть лет назад
Nintendo обещает совсем скоро показать свою новую консоль, а община американских эмигрантов из Гаити обвинила создателей GTA: Vice City в расизме.




ЭТО не ЕЩЕ ОДНА ИГРА «от старта к финишу» ДЛЯ РЕЙСЕРОВ И ДРИФТЕРОВ
ЭТО МИР СТИЛЯ И СКОРОСТИ для знатоков И ПРОФЕССИОНАЛОВ
ПОЧЕМУ? ПОТОМУ ЧТО ЭТО не 3D-ГРАФИКА
ЭТО камни ИЗ-ПОД КОЛЕС, рев МОТОРА И визг ТОРМОЗОВ
СИМУЛЯТОР?
НЕТ. реальность.
РЕКЛАМА
3
www.pegi.info
Microsoft game studios
TURN 10
В ПРОДАЖЕ С 23.10.09 XBOX.COM/FORZAMOTORSPORT3
© 2009 Microsoft Corporation. Все права защищены. Microsoft, логотип Microsoft Game Studios, Turn 10, Forza Motorsport, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox logos являются торговыми марками группы компаний Microsoft. Торговые марки, патенты на дизайн, авторские права использованы с согласия владельца, AUDI AG.
FORZA MOTORSPORT 3
«КОГДА УПРАВЛЯЕШЬ МЕЧТОЙ»
Jump in.
*Будь в игре.
XBOX 360





КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Игромир после кризиса

Подробный репортаж – в следующем номере, а пока – подборка мыслей на тему. Некоторые – довольно грустные.

Это единственная выставка 2009 года, ставшая лучше и крупнее, чем была до кризиса. Стенды, конечно, оказались заметно беднее, но ничего страшного в этом нет. Нормальных человеческих игр теперь больше как в штуках, так и в процентах от общего числа. Даже российское отделение Sony Computer Entertainment – и то внезапно привезло игры для PlayStation 3 и PSP и заняло, наконец, подобающее место в павильоне. Повернулось к потребителям лицом. Понятно, что пресса видела демку God of War 3 еще в июне, но это неважно. Геймерам-то российским она в новинку! И шанс поиграть подряд и в Command & Conquer 4, и в StarCraft II - это тоже прекрасно.

С точки зрения прессы, все тоже хорошо. Предыдущие «Игромиры» были относительно бесполезными, т.к. все показанные игры мы уже видели, а вместо разработчиков с Запада приезжали безымянные пиарщики. А в этом году «СИ» впервые за много лет взяла интервью у продюсера Tekken. На «Игромире», не Tokyo Game Show. Того же главного по Soul Calibur удалось выцепить только на прошлогодней Ubidays, а авторов Tekken европейцам ну никак не хотели показывать. Не было у Namco Bandai европейского отделения, и никто не мог решить этот вопрос! А вот «Софт Клаб» как-то решил. На сей раз крупнейшие игроиздатели обеспечили себе кучу звукоизолированных комнат для допроса и заселили их нормальными компетентными и словоохотливыми разработчиками. В том числе и теми, которые не были доступны на E3 и Gamescom. И делай с ними что угодно – хочешь, на видео снимай, а хочешь – на диктофон записывай для бумажного журнала. Я не удивлюсь, если в следующем году мы вообще не станем возиться с освещением Gamescom, потому что никакого серьезного влияния на мировую индустрию (как E3 или TGS) у нее нет, демки показывают те же, что на E3, либо те же, что на «Игромире». При этом на Gamescom надо везти двух-трех человек, составлять им оптимальное расписание, а на «Игромир» можно хоть человек пятнадцать пригнать, чтобы посмотрели просто на все подряд.

Выросла и посещаемость у «Игромира». Говорят, что в этом году в пятницу (рабочий день) пришло народу больше, чем в прошлом году в субботу! По-моему, это прекрасно. Но есть одна маленькая проблема. Действительно играющих людей стало… только меньше. Поясню мысль. На «Игромире» очереди стояли только к двум-трем играм; самая длинная – к StarCraft II. Немало демоюнитов пустовало, очереди к другим состояли из одного, редко – двух-трех (God of War III, Assassin's Creed 2) человек. Зато толпы – десятки, сотни! – людей ловили халяву, смотрели на выступления стриптизерш и просто слонялись туда-сюда. Стоят Dante's Inferno, Command & Conquer 4, «Дальнобойщики 3», Bayonetta та же – и никого. Ни на одной западной выставке, даже самой захудалой, не бывает такого!

Тому может быть несколько объяснений. Самое простое: слишком мало было игр для PC, особенно производства российских разработчиков. Но мультиплатформенные проекты все равно составляли большинство; та же Mass Effect 2 должна быть интересна даже тем, у кого нет консолей. К сожалению, более правдоподобна другая теория: львиной доле посетителей выставки (шире – российских геймеров) попросту не нужны «эксклюзивные демоверсии», да и информация об играх вообще (кроме ответа на вопрос «а когда новая GTA выйдет?»). Действительно, кому нужны эти 15 минут с C&C4, что они дают? Помогут понять, ждать игру или не стоит? А вдруг они нерелевантны?

Гораздо проще следовать привычной стратегии. Вот появился в локалке образ диска с игрой, и с комментарием «Круто, всем рекомендую!!!». Качаешь, запускаешь и играешь. Не появился – и черт с ним. Значит, игра плохая, или защита от копирования хорошая, неважно, в общем. Ну нет ее! Выложат другую. Так или иначе, скучать не придется. И так каждый день. Утром заглянул в миску, если там есть еда – съел. Нет еды – поголодал чуток. Положили – снова съел. Откуда еда берется в миске, как заранее понять, какая вкуснее, какая полезнее, и главное – как спрогнозировать, что завтра будет на обед, а что на ужин, - зачем все это? Слишком сложно! Надо быть проще: утро – миска – еда – спать. Брюхо набито, зачем стремиться к большему? Разве что иногда, если очень хочется новую GTA, или в миску положили тухлую еду, поднять голову и задать миру вопрос: «А че?!»

К счастью, все вышесказанное – не о вас, дорогие читатели. Иначе бы вас здесь не было.

P.S. Еще перед входом на ВДНХ стояла группа анимешников в некомими и с плакатом «Скажи миру НЯ!». Я, честно говоря, побоялся, что милиция их заберет за несанкционированный пикет или что-то в этом духе. Надеюсь, никто не пострадал, да? СИ







АРТЁМ ШОРОХОВ

«Games with a 2 on them sell better»

John Riccitiello (EA CEO)

Игры обходятся все дороже. И в куда большей степени, чем нам с вами, – производителям. Текстура пенька на третьем уровне – три человекочаса. Инопланетный бластер в щупальце врага – пять. Одна секунда видеоролика – лучше зажмуриться.

При этом без трех пеньков, двух бластеров и CG-видео сама игра – собственно «геймплей» – стоит по-прежнему: дороже обходятся только графика, спецэффекты, текстуры – долгая и кропотливая работа армии техников-оформителей. «Видеоигры не дорожали слишком давно, – сокрушаются издатели, – нам они обходятся все дороже, а вот геймерам нет». Производственные бюджеты Resident Evil 3 и Resident Evil 5, Devil May Cry 2 и Devil May Cry 4 продюсеры той же Capcom сравнивают, не сдерживая рыданий: рост аудитории минимален, количество покупателей с улучшением общего качества продукта увеличивается лишь незначительно, и цена риска стремительно растет с каждым лишним днем разработки. «Наплюйте на графику, делайте просто хорошие игры», – разводят руками геймеры. Лукавят. И опыт не обремененных издательскими средствами студий слишком нагляден. Многие ли из нас купили Vampire Rain? Conan? Да хоть те же Turok, Ninja Blade или Wet? Удержаться на одной полке с блокбастерами, старательно при этом экономя каждую копейку, получается лишь у тех дешевых в производстве игр, над которыми мощным оберегом нависает голливудская лицензия. И это уже совсем другая история, но и в ней снова контракты, выплаты, отчисления… Утопическая идеология игр «недорогих, но качественных» не выдерживает критики, а идеологи устраивают массовые паломничества в casual и online, дескать, там это работает лучше. И это тоже другая история. А геймерам, нам с вами, подавай игры покрасивее, подороже на вид, с досконально проработанной, обширной геймплейной основой – иными словами, настоящие блокбастеры, по самую крышечку накачанные десятками миллионов долларов, которыми независимому издателю очень страшно рисковать. Получается замкнутый круг: перетряхивать старые сериалы опасно, а начинать новые задешево – не вариант, слишком заметны различия в эпоху плазменных экранов высокой четкости. Где же лазейка? Под самым нашим носом. И воспользовались ею уже не раз.

Вы наверняка слышали, что Gears of War – безусловный коммерческий успех Epic Games и нависающей над нею Microsoft – обошлась инвесторам в относительно скромные $10 млн. Во многом, это удачное стечение обстоятельств. Задуманная как эффектная презентация движка и демонстрация мускулов нового поколения игра в какой-то момент разработки получила счастливый билет – и благодарная публика не меньше, чем рельефные текстуры, оценила геймплей, отменную реализацию сугубо игровых качеств Gears of War. Клифф Блежински и его команда, быть может, первыми в новом поколении провернули удивительный трюк: не пускаясь в траты на пущую эффектность, создали «среднебюджетный блокбастер» – чрезвычайно дорогую на вид и по ощущениям игру, запросто выступившую на одном поле с самыми раздутыми «номерными» хитами. Epic Games «всего лишь» незаметно для конечного пользователя сэкономила не за счет графики или механики, как это было негласно заведено ранее, а на дорогостоящих CG-роликах, затратном моделировании для каждого нового уровня и прочих многодолларовых погремушках.

В действительно хорошей игре такой утраты геймер и не заметит, да и критики лишь немного поворчат, мол, недоложили фейерверков. Это все не страшно. Главное – чтобы проект имел успех. И не только в цифрах проданных копий – в умах поклонников будущего сериала. Ведь если авантюра удалась, если у новоявленного кумира появились верные поклонники, на погремушках уже не придется экономить, фейерверк с цифрой «два» бабахнет как следует. Так надо, чтобы впоследствии окупилась и третья часть.

Конечно, в каждом конкретном случае достаточно оговорок и условностей, целых клубков причин и следствий, подчас неизвестных даже людям, непосредственно работающим над проектом. И все же красноречивые результаты предпраздничных продаж 2006 года и довольное лицо раздающего интервью Марка Рейна, вице-президента Epic Games, лишний раз продемонстрировали: «Лучшая технология, тщательно выверенная механика и минимум дополнительных трат» – вот долгожданный рецепт игры, которая призвана задать фундамент для постройки грандиозного во всех отношениях сиквела. Для независимых издателей, финансово не способных гоняться на равных с «большой тройкой» платформодержателей, это шанс.

Год спустя на этом поле выступила Ubisoft: за что только не хвалили красивейший Assassin's Creed, но только не за скудность миссий, не за однообразие пейзажа и не за монотонную череду одинаковых игровых ситуаций. Работа монреальской студии вдруг обнажила неприглядную особенность подхода: чрезмерно увлекшись технологией, недолго и упустить интерес человека играющего. Но мастерство не пропьешь, дело все-таки сделано: Assassin's Creed II ждут горячо и с заведомым обожанием. Под такой капитал никакой кредит выписывать не страшно. И именно поэтому однообразным сиквел уж точно не будет.

Чу! Вот уже и Electronic Arts собирает урожай с новой грядки. Та самая «Королева сезонных сериалов», что немало удивила в позапрошлом году журналистов и геймеров, изъявив желание «создавать совершенно новые, концептуально свежие игры». Вы ведь уже и сами вспомнили Army of Two, Mirror's Edge и Dead Space? Какие ваши прогнозы, коллеги, как выступят их сиквелы?

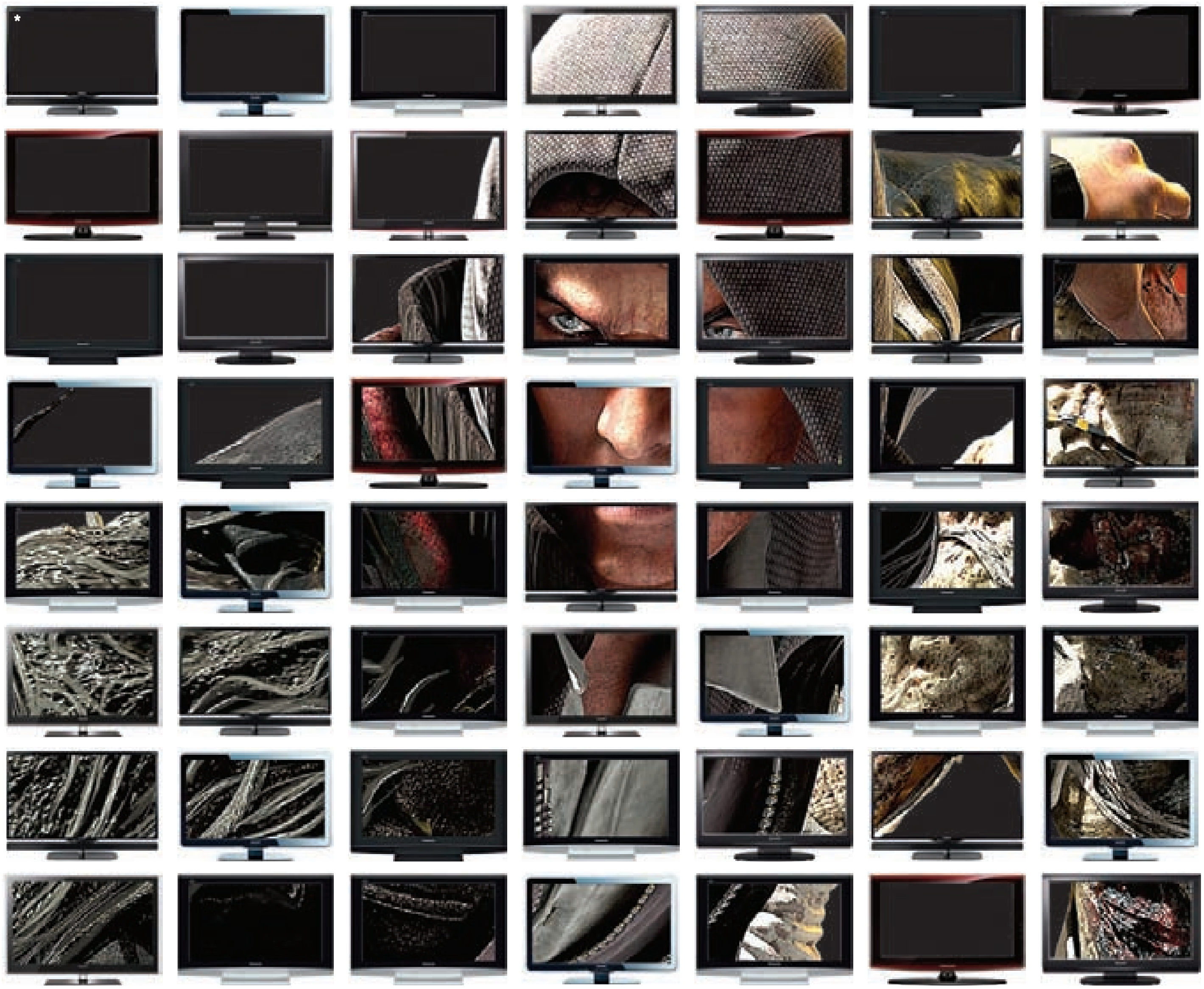
Подводя черту, хочется особо отметить, что все перечисленные (и оставленные за скобками) в этой колонке игры – отнюдь не «дешевые» и ни в коем случае не «низкобюджетные». Скорее они «осторожные», даже «опасливые». Ведь у них очень сложная задача: привлечь к себе самых что ни на есть привередливых, прожженных геймеров, влюбить их в себя и при этом не потратить лишнюю копейку, сберечь ее до того времени, когда она вернется сторицей. Как добиться в этом успеха и что для этого нужно – новейшая история старательно экономящих издателей, набивающих шишки и пожинающих сладкие плоды. «Игры с двойкой в названии продаются лучше», – утверждает Джон Риччитьелло без тени сарказма. «Мы знаем много тому причин», – отвечают бережливые геймеры. **СИ**

ПРОГРАММА

ТЕМЫ

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

gameland.tv



*

РЕКЛАМА

Каждый день в 20:00 на телеканале gameland.tv

Горячие новости мира компьютерных и видеоигр
Самая свежая информация об индустрии
и репортажи с мест событий

Подробная информация
на сайте gameland.tv

* Игра Prototype

ИНФОРМАЦИЮ О ПОДКЛЮЧЕНИИ ТРЕБУЙТЕ У ВАШЕГО РЕГИОНАЛЬНОГО ОПЕРАТОРА

ТАКЖЕ БОЛЕЕ 100 КАБЕЛЬНЫХ СЕТЕЙ РФ

Интервью: ЯСУХИРО ВАДА

Когда-то Ясухиро Вада придумал Harvest Moon – симулятор фермера. Герой (по сюжету обычно – городской житель, которого судьба забросила в деревню) учился доить коров, не гоняться с топором за курицами и выращивать на грядках помидоры да ананасы. Сериал жив до сих пор; сам же Вада возглавляет издательство Marvelous – хорошо знакомое геймерам, но по размаху заметно уступающее той же Capcom или Square Enix.





ТЕКСТ

Константин Говорун



ТЕКСТ

Наталья Одинцова



В последние годы рынок Страны восходящего солнца не растет, да и западные геймеры все чаще отдают предпочтение Uncharted и Gears of War, а не Resident Evil и Tekken. По-прежнему выходит множество оригинальных вещей, но все больше разработчиков стараются угодить американским и европейским потребителям, подстраиваясь под их вкусы. Мы встретились с Ясухиро Вадой в Токио и расспросили его о положении дел в отрасли, а также о том, как сейчас живется небольшим компаниям вроде Marvelous.

? Вы уже довольно давно в игровой индустрии – не меньше двадцати лет. Расскажите, пожалуйста, как изменилось состояние дел на японском рынке за последнее десятилетие.

Начиная со времен SNES? Тогда царило разнообразие: очень много игр – от маленьких бюджетных до крупных дорогостоящих. Но когда появилась PS2, произошла смена трендов: издательства стали уделять больше внимания созданию брендов, т.е. вкладываться в развитие каких-то определенных сериалов. Объяснялось это очень просто: затраты на разработку возросли, и чтобы гарантированно возместить их, студии занялись сиквелами. Поклонники оригинальных произведений такое развитие событий только приветствовали, но было заметно, что остальные пользователи начали терять интерес к видеоиграм. Ключевая аудитория – геймеры-хардкорщики – стала уменьшаться, но доходы компаний не упали. Фэны готовы тратить огромные деньги на игры, поэтому со стороны все выглядит вроде бы благополучно. Тем не менее, количество по-настоящему увлеченных геймеров сокращается. Например, SNES легко снискала всенародную любовь, а вот Nintendo 64 и GameCube уже не пользовались такой популярностью. Возможно, это одна из причин, по которой та же Nintendo занялась DS: издательство почувствовало, что необходимо как-то привлечь неискушенную публику. Расчет оказался верным – «большая N» сумела заинтересовать тех, кто к играм






охладел или вообще ими не интересовался, однако эти казуальные пользователи не превратились в заядлых фэнов, не стали покупать видеоигры. Поэтому сейчас японский рынок выглядит так: у нас есть хардкорщики и казуалы, но между этими двумя крайностями ничего нет (т.е. нет никакой промежуточной стадии). Очень показателен пример нашей студии: мы подготовили отличную подборку игр, они получили высокие оценки критиков, но этот успех не обернулся высокими продажами.

?Как вы относитесь к играм, которые предназначаются лишь для одной платформы?

Это мое личное мнение, но я считаю идеальной такую ситуацию: вы приобретаете какую-то консоль и получаете возможность опробовать все игры, которые есть на рынке. Взять, например, заядлых фэнов: их интересует очень большое количество новинок, а значит, им приходится покупать едва ли не все доступные платформы. И получается, что они потратились на железо, а на игры осталось всего ничего. Бессмыслица! Поэтому наилучший вариант даже при многообразии консолей – мультиплатформенные игры, чтобы вы могли опробовать версию для той приставки, которая у вас есть, и не разоряться на новые устройства.

?Правда ли, что сейчас львиную долю доходов японским компаниям дает западный рынок и верно ли, что вам сейчас приходится вносить коррективы в свои продукты, подстраиваясь под интересы заокеанской аудитории?

Да, я считаю, что то, о чем вы говорите, действительно имеет место быть. Какие-то издательства обучают менеджеров новым методам работы, какие-то стараются, не отказываясь от старой схемы ведения дел, внедрять новый порядок. Но так или иначе, они ориентируются на конъюнктуру западного рынка.

?А как именно выглядит это «подстраивание» под интересы? Игра целиком делается «по запросам» иностранцев, или речь идет только об отдельных элементах?

Если игра увлекательная, ее интересно проходить, то она понятна всем, одинаково привлекает геймеров разных стран. Если японская компания заявляет, что делает проект для Запада, подразумевается, что и японцам новинка доставит не меньшее удовольствие. То есть, важно, чтобы геймплей оценили на родине, и за океаном. Бывает, художники, занимаясь дизайном персонажей учитывают вкусы заморской публики, но базовую механику никто не трогает (она должна быть интересна всем).

На мой взгляд, яркий пример такой стратегии – Nier от Square Enix. Дела у PS3 в Японии идут все лучше, и, возможно, поэтому в версии для этой консоли главную роль отдали девушке (вернее, гермафродиту, который выглядит как девушка. – Прим. ред.), а в варианте для Xbox 360, очень популярной в Штатах, герой – брутальный мачо.

?Как обычно у вас организуют рекламные кампании? Например, у вас есть какой-то новый проект, нужно рассказать о нем публике – как поступаете в таком случае?

Раньше мы в основном работали со специализированными журналами о видеоиграх. Тогда японский рынок профильных СМИ был гораздо шире. Сейчас он меньше и реклама в журналах уже не приносит такой отдачи, как прежде. На решение покупателей отдать предпочтение тому или иному продукту куда больше влияют телевизионные промо-ролики. Но эфирное время стоит дорого, так что этот способ по карману в основном только крупным издательствам.

?А как же тогда поступают небольшие издательства?

Небольшие компании – мы, например, – продолжают рекламироваться в тематических журналах. Да и путь в эфир нам не закрыт – я не слишком точно выразился – просто наши ролики идут не в прайм-тайм, а поздно вечером или очень рано утром и реже, чем реклама крупных издательств. Также мы используем Сеть.

?Вы считаете, что интернет-публикации действительно формируют покупательский спрос?

Если сравнивать с тем, что было раньше, то да, сейчас они оказывают большее влияние на мнение потребителей. Тем не менее, иногда можно наблюдать такую картину: в Сети полно восторженных отзывов, люди (в основном, это небольшая группа фанатов) пишут, что ждут какую-нибудь новинку, а между тем продажи совсем не впечатляют. То есть, шумиха есть, а отдачи нет. И все же Интернет для нас сейчас очень важен, мы задействуем сетевые ресурсы, когда рекламируем игры.






Языковой барьер

Одна из важных проблем японской индустрии – незнание программистами английского. Без этого нельзя оперативно читать документацию по новейшим графическим движкам и консольному железу. Студия tri-Ace оригинально решила проблему: укомплектовала R&D-подразделение почти сплошь иностранцами, в том числе и русскими. Блиц-интервью с одним из них вы могли увидеть в фильме о Tokyo Game Show 2009 в 22 номере. Такие программисты мало того что быстро осваивают документацию, но еще и могут свободно общаться с коллегами со всего мира и делиться опытом. Этнические японцы стесняются поступать подобным образом – им комфортно обсуждать работу только с коллегами по компании. Зато именно в таких замкнутых коллективах обычно и генерируется самый безумный креатив.







Реализм в графике не пройдет!

В интервью британскому журналу GameTM Дилан Катберт, президент студии Q-Games (создатель PixelJunk), поделился наболевшим: «Нельзя сказать, что местные геймдизайнеры не заинтересованы в совершенствовании технологий. Но их сильно демотивируют пользователи. Ведь никто не будет вкладывать деньги в инновации, не привлекающие конечных пользователей. А японцам неинтересна фотореалистичная графика, к которой стремятся западные разработчики. Местные геймеры хотят, чтобы в игровой картинке непременно была доля условности. Спрос рождает предложение, предложение, в свою очередь, влияет на аудиторию, и в итоге японская индустрия все больше удаляется от западной». Это многое объясняет – в том числе и в творениях Marvelous.



? Сейчас есть такой тренд в японской да и в мировой игровой индустрии тоже: компании стремятся объединиться. Какие, по-вашему, преимущества получают небольшие издательства, которые сохраняют независимость?

Возьмем, к примеру, кинематограф: в нем есть как крупные компании, так и маленькие независимые студии. Нужен баланс, чтобы было достаточно и тех, и других – тогда и выбор окажется богаче. Например, если бы в кино шли только высокобюджетные картины, потенциальные блокбастеры, можно было бы провести такую параллель: вас каждый день пытаются накормить огромным стейком. Поначалу весело, но через какое-то время надоедает (не говоря уже о том, что даже красивый на вид стейк может оказаться невкусным). Иногда нужен и десерт – менее тяжелая пища. Чем больше у покупателя вариантов, тем лучше.

? На Западе есть мнение, что Япония – страна, в которой геймдизайнерам позволяют воплощать в жизнь самые невероятные идеи. Это и вправду так?

Если честно, то нет, у нас в этом отношении дела обстоят точно так же, как и за океаном. Например, на PSN, на Xbox Live и на iphone есть совершенно безумные игры. А крупные издательства – что в США, что у нас – вовсе не рвутся давать зеленый свет оригинальным произведениям безвестных авторов.

? С какими играми вы бы хотели, чтобы вас ассоциировали?

Harvest Moon!

? Вы опубликовали No More Heroes, достаточно жестокую игру по меркам Wii, но все же желаете, чтобы вас в первую очередь ассоциировали с Harvest Moon?

No More Heroes мне очень нравится, но это прежде всего проект Гоити Суды. Little King's Story – детище Ёсиро Кимуры. А мое главное произведение – это Harvest Moon (Ваду даже называют «Мистер Харвест Мун». – Прим. ред.).

? К слову о Little King's Story – есть мнение, что публике важно иметь как можно больше возможностей производить контент самостоятельно. Существует и противоположная точка зрения – что такого пользовательского контента чересчур много, и зачастую он довольно никчемный. Я слышала, что изначально вы задумывали сделать Little King's Story похожей на Spore, но потом отказались от этой идеи, поэтому мне интересно, как вы относитесь к народному творчеству.

В случае с LKS мы от него отказались, но я считаю, что в будущем игр, похожих на Spore и LittleBigPlanet, будет все больше.

? Какой жанр по-вашему сейчас лидирует?

Казуальные игры теперь на подъеме, но, как мне кажется, скоро популярность приобретут необычные проекты – попурри на стыке различных жанров. Такие, о которых даже не скажешь, принадлежат ли они к RPG, экшнам или стратегиям.

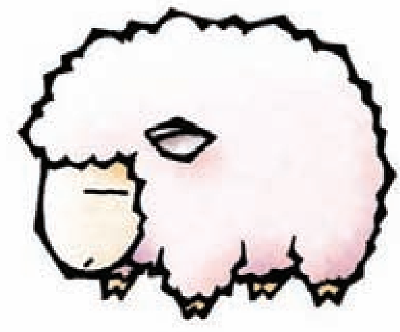
? Насколько в вашей власти решать, как следует представлять ваши игры на Западе? Я спрашиваю потому, что Play Magazine опубликовал провокационную обложку по Muramasa: The Demon Blade (Wii) – ту самую, с Момохиме и осьминогом...

Мы пытаемся повлиять на зарубежные PR-отделы, но, разумеется, контролировать абсолютно все не можем. В случае с обложкой Play Magazine, это было решение Ignition (американский издатель Muramasa. – Прим.ред.), и мы вмешаться не могли. СИ

КРУПНЫЕ ИЗДАТЕЛЬСТВА – ЧТО В США, ЧТО В ЯПОНИИ – ВОВСЕ НЕ РВУТСЯ ДАВАТЬ ЗЕЛЕНЫЙ СВЕТ ОРИГИНАЛЬНЫМ ПРОИЗВЕДЕНИЯМ БЕЗВЕСТНЫХ АВТОРОВ.








05 40 Май 2009
TotalFootball
Футбол как Страсть
www.totalfootball.ru
НЕДВЕД
ЧЕШСКИЙ ФЕНОМЕН ЮВЕНТУСА
+ МОУРИНЬЮ
КРИТИКУЕТ АНГЛИЮ И ХВАЛИТ АБРАМОВИЧА
РОНАЛДУ
ВЫИГРАЙТЕ ФИРМЕННУЮ МАЙКУ ЗВЕЗДЫ
ХУЛИГАНЫ
ЖЕСТОКИЕ БАЛКАНСКИЕ ФИРМЫ
БАРСЕЛОНА
КЛУБ, В КОТОРОМ ПРОПАДАЕТ АЛЕКСАНДР ГЛЕБ
АРСЕНАЛ
КРАСИВАЯ ИГРА ВЕНГЕРА
МЮ
МАШИНА СЭРА АЛЕКСА
ЛИВЕР
БОЙЦЫ РАФЫ БЕНИТЕСА
ЧЕЛСИ
УДАЧА НАШЕГО ГУСА
10
СЕКСУАЛЬНЫХ ЖЕН И ПОДРУГ ФУТБОЛИСТОВ
РИБЕРИ
Король Баварии
www.totalfootball.ru
ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ
ЖУРНАЛ В ПРОДАЖЕ С 1-ГО ЧИСЛА КАЖДОГО МЕСЯЦА
TotalFootball
Реклама

На полках

Лучшие игры в продаже



Наталья Одинцова

Наши самые внимательные читатели наверняка заметили, что в предыдущий номер «СИ» вкралась ошибка: согласно хит-параду «Страна Игр рекомендует» файтинг Tekken 6 получил 9.5 баллов, хотя в рецензии была указана оценка 9.0! Спешим исправить недоразумение (верить следовало рецензии!) и приносим искренние извинения.

Также в этом месяце

Serious Sam: The First Encounter
(PC, X360, 20 ноября 2009 года)
Римейк самой лучшей хорватской игры в мире сможет похвастаться современной графикой и безумным количеством врагов.

The Saboteur
(PC, PS3, X360, 8 декабря 2009 года)
Ирландский автогонщик, поневоле оказавшийся в оккупированной Франции, мстит нацистам всеми доступными методами.

Europa Universalis III: Heir to the Throne
(PC, 15 декабря 2009 года)
Третье дополнение к исторической стратегии от Paradox Interactive.

New Super Mario Bros. Wii
(Wii, 20 ноября 2009 года)
Изначально сериал Mario Bros. создавался с расчетом на кооперативную игру – но, начиная с Super Mario Bros., акцент сместился в сторону одиночного прохождения. Новая игра вернет «Марио» к истокам.

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.

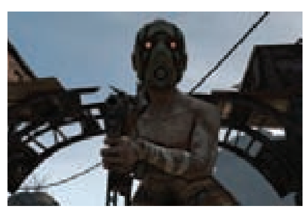


«Страна Игр» рекомендует

Metroid Prime Trilogy (Wii) action-adventure.first-person.sci-fi	9.5
Tekken 6 (Xbox 360, PS3) action.fighting.3D	9.0
Uncharted 2: Among Thieves (PS3) action.platform/shooter.third-person.modern	9.0
FIFA 10 (Xbox 360, PS3) strategy.turn-based.fantasy	9.0
The Beatles Rock Band (PS3, Xbox360, Wii) special.rhythm.music	9.0
Colin McRae: DiRT 2 (PS3, Xbox 360) racing.offroad	9.0
Borderlands (PC, Xbox 360, PS3) role-playing.action-RPG/shooter.first-person	8.5
Ratchet & Clank: A Crack in Time (PS3) action.platform/shooter.third-person	8.5
Dragon Age: Origins (PC, PS3, Xbox 360) role-playing.PC-style	8.0
Brutal Legend (Xbox 360, PS3) action-adventure.freeplay / strategy.real-time.fantasy	8.0

Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.

Новые темы



Borderlands
Мало кто ждал от Borderlands чего-то особенного, многие были полны скепсиса, но произошло чудо: Gearbox неожиданно для всех выдала свою лучшую игру.
Читайте на странице 74



Colin McRae: DiRT 2
Вторая часть, в сравнении с первой, не такая разнообразная, зато очень красивая, увлекательная и затягивающая.
Читайте на странице 58

Наши правила

Каждая рецензируемая игра тщательно изучается лучшими экспертами «СИ». По итогам тестирования пишется статья, которая публикуется в журнале. Параллельно готовится сопутствующий видеоматериал на диске. Так вы, дорогие читатели, можете составить собственное представление об игре и решить, понравится она вам или не очень. А когда попробуете ее сами – сможете сравнить наши впечатления. Если вам по каким-то причинам некогда читать статью – вы можете ознакомиться с кратким списком плюсов и минусов в правом верхнем углу рецензии. Для справки мы также выставляем численные оценки (применяется десятибалльная шкала, где 10 – это «идеально», 8 – «отлично», 7 – «хорошо»; игры с оценкой ниже 5 баллов мы вообще не рассматриваем) и выдаем медали за различные достижения – например, графический движок или сценарий. Обращаем внимание: мнение редакции «СИ» наиболее полно выражено именно в тексте; оценка – лишь краткий итог написанного.



94
FM
www.radiounost.ru

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3. ПОКОРЕНИЕ АМЕРИКИ

Мы получили диск с «Дальнобойщиками 3» за пару недель до релиза и уже было собрались писать рецензию. Но внезапно в редакцию пришло письмо от читателя из Калифорнии. На хорошем русском языке, хоть и от коренного американца. Мы решили опубликовать его в журнале как есть, без купюр. – Редакция «СИ».



ТЕКСТ
Джон Хосе Касильяс

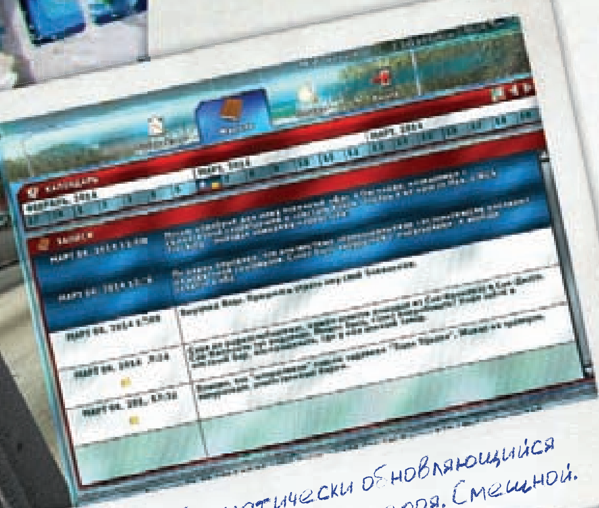
Однажды вечером я выехал на трассу. Не по работе – просто так. Педаль газа – в пол, и вперед, куда глаза глядят. Крупные капли дождя расплывались по стеклу, радио занудно вещало о новой сети мотелей, в боковом зеркале маячила полицейская машина. Честное слово, будто ждала, когда же я нарушу правила! Обойдетесь, легавые! Парой часов ранее я с головой ушел в омут финансовых отчетов, табличек, графиков. По всему выходило, что сотрудники мои – лентяи, неумехи, да еще и денег хотят столько, что хоть сам все эти грузы по Калифорнии вози! А где взять других, получше, если все наличные ушли на новый филиал на юге штата? Еще, конечно, на ту аварию у съезда к Convention Center – досадливо поморщился я. Но кто ж знал, что дорожные рабочие перегородят целую полосу! Всю жизнь там разворачивался – и ничего… Свет фар выхватил из темноты указатель стоянки. Право руля – мне сейчас не помешает хороший сэндвич с курицей! И отдых – я покосился на аккуратно замотанный сверток на правом сиденье. Забраться в спальник, достать любимый ноутбук, выйти в Интернет. Красота! Если бы не компьютеры – разве ж выбрал бы эту профессию?

Давным-давно я закончил колледж по специальности «русский язык и литература». Мама насоветовала – мол, холодная война закончилась, экономические контакты с Советами наладятся, и такие, как я, пойдут в гору. Как же она ошибалась! Лучше бы я пошел учиться на нефтяника. Но – сюрприз! – стажировка в Москве не ограничилась водкой, борщом и матрешками. С собой в Штаты я увез целую гору дисков с играми – пиратских, конечно, почти бесплатных. Но среди них чудом затесалась одна лицензионная, с непонятным названием на кириллице. В Аризонском Государственном слово «дальнобойщики» не знали даже профессора, и я, наигравшись до упада, написал целую статью о культуре междугородных грузоперевозок автотранспортом в России. Ее напечатали в университетском журнале, и я целую неделю ходил гордый, как индюк. Стипендию, правда, все равно отдали капитану футбольной команды.

Продолжение – «Дальнобойщики 2» – я задорого выписал из России (англоязычная локализация – отстой!). И оно меня покорило целиком и полностью. Вместо пяти отдельных трасс – целый огромный мир, где можно жить! Путешествуешь по всей стране – и тебе еще за это платят! Вот она, настоящая романтика больших дорог. Но не все так просто – эти грубые парни на огромных грузовиках работают по двадцать часов в сутки, зачастую рискуя жизнью!

От редакции

К сожалению, Джон Хосе ничего не знает о нашей системе оценок и не прислал нам даже списки плюсов и минусов (был бы автором – оштрафовали бы на 50% гонорара!). Последние вы можете сочинить и сами, а вот с рейтингом сложнее. Как известно, текст рецензии – первичен, а оценка должна логически вытекать из него. Обычно мы скармливаем его специальной программе SI Rate 2.0 – экспертной системе, построенной на принципах математической лингвистики. Она определяет частотность положительных и отрицательных эпитетов, эмоциональное состояние автора, оценивает, насколько он уверенно говорит об игре, не путается ли в показаниях. И в итоге выдает вердикт, вроде «автор считает, что это игра на 8.5 баллов». Так в статью и ставим. На письме Джона Хосе она, конечно, споткнулась и зависла часов на пять. Когда мы уже хотели перезагрузить систему, она вдруг проснулась и выдала: «Идентична Densha de Go. Оценка игры недоступна. Введите оценку Densha de Go». И вправду – недоступна. Мы почесали в затылках и решили, что «Дальнобойщики» логичнее всего сравнить даже не с симулятором поездов, а с циклом Dynasty Warriors о китайских мясорубах-трудягах. Вот если бы Koei выпускала новые части не раз в три месяца, а раз в пять лет – было бы очень похоже.



Автоматически обновляющийся дневник главного героя. Смешной.



Тягач без прицепа ездит куда быстрее, чем с прицепом. Реалистично, однако!



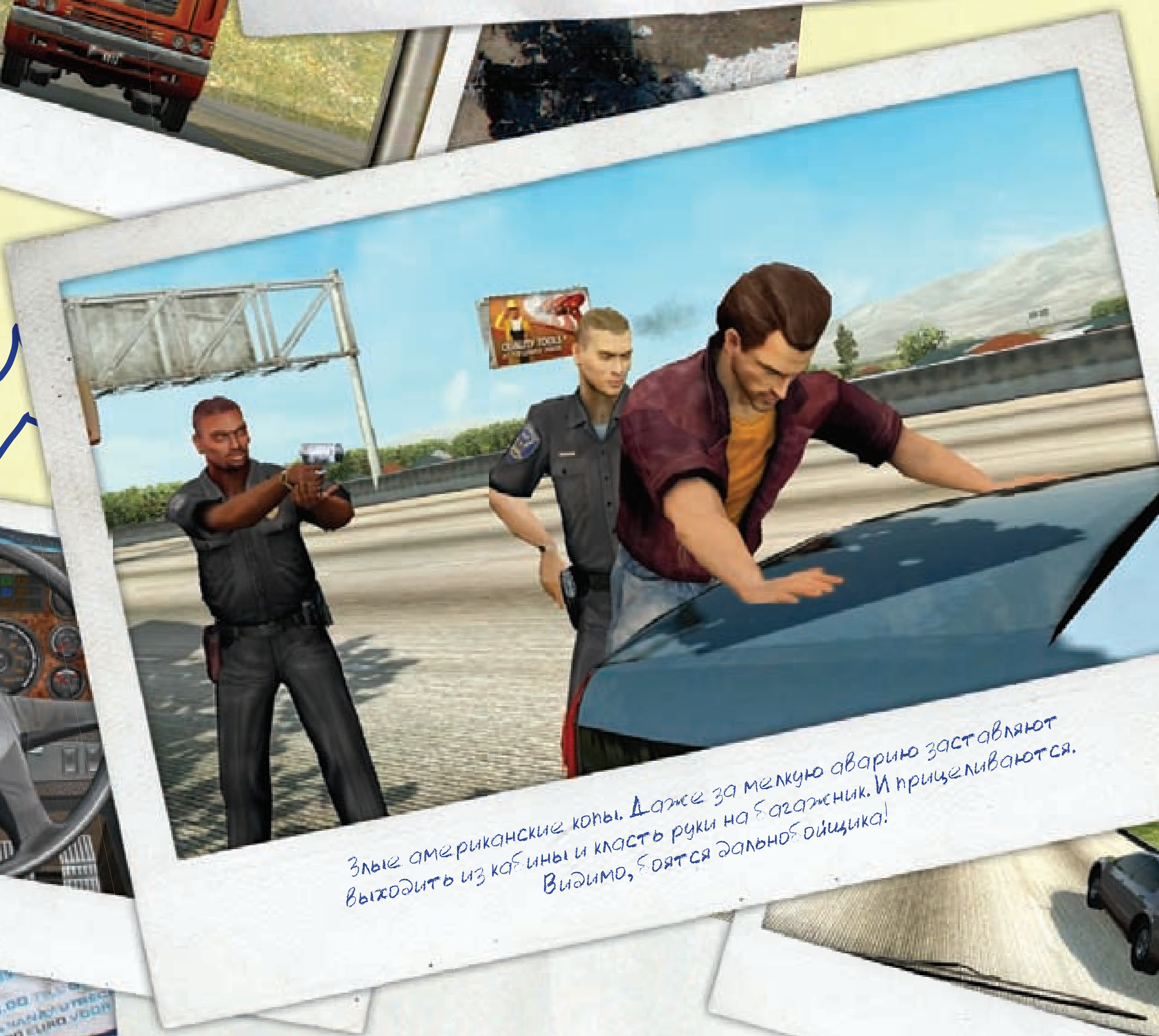
Ведь ценный груз – лакомый кусок для бандитов и коррумпированных коммунистических копов. Сядут на хвост – и тут уж или ты их, или они тебя… Я и до этого играл в гонки, даже с грузовиками. И серьезные, и не очень. Но «Дальнобойщики 2» по-настоящему пугали вниманием к деталям. Попал в аварию – не только помял крыло и «ухудшил характеристики машины», но и реально что-то сломал внутри. Посмотрев на приборную панель, можно было по лампочкам и стрелочкам самому выявить неисправность! Я так не пробовал, но старшие товарищи рассказывали. А какой там трафик! Ничуть не стесняясь, признаюсь: именно по «Дальнобойщикам 2» я учился водить, и, купив свой первый магистральный тягач, чуть не расплакался: настолько мне было все в нем знакомо.

Не то что этим… новичкам – поморщился я, вспомнив о встреченном пару недель назад чудаке. Получил в наследство от бездетной тетушки полторы сотни штук баксов – и думает, что крутой. Основал независимую компанию «Грузоперевозки Ника», нанял секретаршу с бюстом, а сам за ворота гаража еле-еле смог выкатиться! Дальше – еще смешнее. Останавливается рядом со мной, открывает окно и спрашивает: «А что делать-то?! Куда ехать?». Я спокойно так отвечаю: «Да вот же склад, по левую руку от тебя. Заруливаешь, выбираешь заказ, загружаешься – и вперед». Он чешет репу и выдает: «А как туда попасть? Тут же бордюр на разделительной полосе, и никакого левого поворота нет…» Честное слово, будто первый раз хайвей увидел. Ты говорю, парень, с Пуэрто-Рико приехал или как? Правила дорожного движения знаешь? Кивает. Вон, показываю, развязка чуть дальше – сходишь с трассы, и под мостом, под мостом…

Через пару часов я его еще раз встретил. В Санта-Барбаре детский сад заказал пять цистерн томатного сока для Хеллоуина. Наш герой подрядился на это, и погнал, погнал вдоль побережья. Решил первым до клиента добраться и бонус за скоростную доставку получить. Приехал, значит, нашел не без труда склад, заезжает и машет рукой рабочему – принимай, дескать, груз! Тот ржет. Водитель не понимает, в чем дело, выходит из кабины, смотрит: «What the fuck?». Пока несся очертя голову, чиркнул бортом об ограждение, сцепное устройство не выдержало, и цистерна так и осталась на трассе. Милях эдак в двадцати от цели. Тут и мобильный телефон у него зазвонил, а из трубки противный такой голос раздается, «Говорит, дескать, служба эвакуации. Нашли мы ваш полуприцеп и отвезли назад, в Сакраменто. Три тысячи девятьсот долларов списано с вашего счета. Спасибо за то, что воспользовались нашим сервисом, до новых встреч!» Дальше – еще веселее. Рабочим-то что – посмеялись и дальше пошли вкалывать. А дети плачут, праздник сорван, директор рвет и мечет. Орет: «Хоть сам у себя кровь по чайной ложке выдавливай, но чтобы все костюмы злобных маньяков-убийц были готовы в срок». Пришлось опять ему раскошеливаться, платить неустойку… Пожалел я бедолагу, хлопнул по плечу: «Брось, всякое бывает». Зашли в бар, тяпнули пару шотов «Джека Дэниелса», разговорились. Слово за





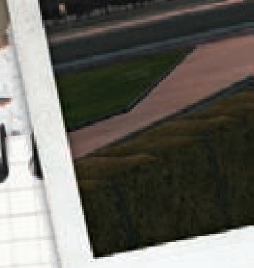


Злые американские копы. Даже за мелкую аварию заставляют выходить из кабины и класть руки на багажник. И прицеливаются. Видимо, боятся дальнобойщика!

слово, и дал я Нику «Дальнобойщиков» свежих погонять. Говорю: «Учи матчасть! Пригодится! И русских букв не бойся – там и так все понятно».

Через пару дней захожу в тот же бар – а парень мой уже наклюкался, обнимает местную красотку за талию, а та хихикает: «Ой, вот муж…». Узнал меня Ник и так странно посмотрел. А потом выдает: «Слушай, а игра-то твоя – это ж полный bullshit!». Я ему чуть в глаз бутылкой не заехал. Но собрал волю в кулак и спрашиваю так вкрадчиво: «И с чего же ты это взял?» А сам уже продумываю пути отхода – так, чтобы копы потом за драку не замели. Он и говорит: «Да вот включил я Forza Motorsport 3, и там все красиво. А здесь прямо прошлый век. Отстой!» Тут я не сдержался. Забыл, как звездно-полосатый флаг с сынулей у дома на 4 июля поднимал, забыл об университетской команде футбольной, о ребятах, что в Ираке погибают. Ты, кричу, российские игры хаять не смей! Они хоть и на вид неказистые, зато сделаны на совесть. Вот ты знаешь, что такое танк Т-72? Ни тебе кондиционера, ни мягкой поролоновой обивки на полу, ни жидкокристаллических мониторов с цифрами. Зато если в бой идти, то я лучше в нем посижу, чем в нашем американском «Абрамсе», особенно первых моделей! А русские истребители! Ржавый МиГ-29 троих наших «Фальконов» в бою одолеет! Для настоящих мужиков самолеты! Это наши вояки все ноют, что кока-колу не подвезли и носки стирать некому. Русские по-другому устроены. И игры у них такие же, мужские! Не для нытиков! Ник смотрит, и чувствую – не верит. Добиваю: «Парень, а что, пригодится тебе «Форза» твоя в жизни? Если, конечно, не гей ты латентный, и не подарит тебе партнер твой однополый спортивную тачку тюнингованную?» Тот мотает головой испуганно. Вроде засомневался.

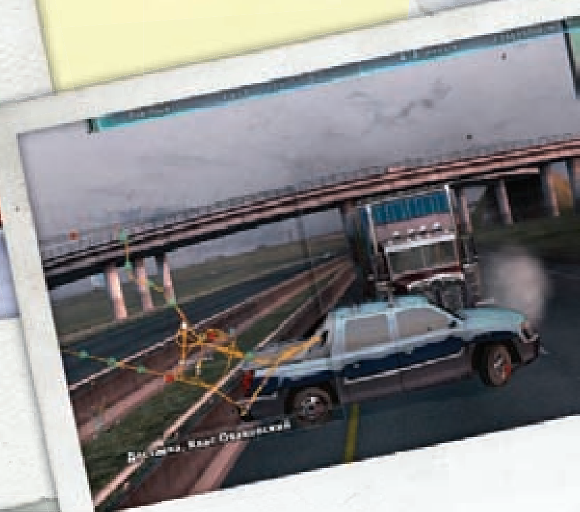
Но сдаваться не хочет. И робко так продолжает – дескать, насчет графики понял. Но почему там, спрашивает, деревья такие… растут… пирамидками. Нет у нас, мол, в штате Калифорния таких. Я смотрю с сожалением. Не был он в Крыму, не гулял по кипарисовым аллеям, что ж делать. Вспомни, говорю, «Форзу» свою реалистичную. Как там устроен мир? Скорость за сто миль в час, кто первым пришел – тот и в дамках? Чушь! Настоящая жизнь – она другая. Вон, в России-то можно хоть мента подмазать, а наши калифорнийские копы свое дело туго знают. Превысил скоростной режим – штраф, подрезал кого – штраф, выехал на встречку – опять штраф. А если помял чужую машину – плати еще и за ремонт. Причем не любят они нашу братию, дальнобойщиков, все стараются на нас всех собак повесить. Иногда везет, но это если со-







Блондинок в Америке много, но они в основном крашеные. Да и потолще, чем вот эта.













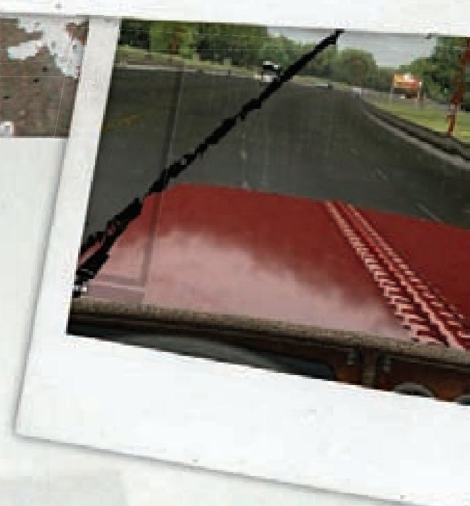
Если оставить руль и уйти пить чай на часик, то пробка скопится знатная, московская.







Ночь в игре заметно красивее, чем день.





всем наглый водила чисто в зад въедет. Парень кивает, а потом снова про кипарисы начинает задвигать. Тут я опять на крик срываюсь: «Ты Convention Center в Лос-Анджелесе видел?» Кивает. «А островок в море перед въездом в Санта-Барбару». Ага. И что, спрашиваю, тебе еще от жизни надо? Кустики на склонах горы? Обойдешься одной большой текстурой цвета хаки! Кустики денег стоят, а где их взять, если в России игры продают в пять раз дешевле, чем положено?!

Спорили мы с ним всю ночь, и выспорили четыре бутылки вискаря на двоих. Утром в голове так шумело, что я сдуру согласился прокатиться с другом моим новым. Поучить уму-разуму. Едем мы по трассе, а тут мужик стоит, голосует. Добросите, спрашивает, до Мохаве? Парень улыбается: человек – не цистерна, по дороге не потеряется. Как же он ошибался. Пассажиру-то срочно надо было добраться, минут за двадцать. А мы сначала двинули не в ту сторону – GPS-навигатором настоящие дальнобойщики ведь не пользуются, у них в голове карта. Потом помяли крыло и долго тупили, пока я не показал, как вызвать ремонтную бригаду. Все на раз-два починят, только плати. До Мохаве оставался сущий пустяк – пара-тройка миль – когда пассажир забуянил, заставил высадить его и побрел пешком по шоссе. Денег, естественно, не дал ни цента. Вот урод! Тут, к счастью, зазвонил телефон. Женщина, по голосу – лет сорока, визгливо так оттарабанила что-то о сотрудничестве, тестовом задании и хорошей оплате. У нее, дескать, сеть отелей, постоянно нужно перевозить мебель из одного в другой. Я и говорю Нику: «Это шанс, чувак! Вот все контакты – только высади меня у дома, а то жена все мозги выест. И рожу свою смазливую из окна не высовывай, иначе точно невесть что подумает».

Отдохнул я как следует, выспался, зашел с утра в контору. Решил: сделаю-ка себе подарок! Выбрал тягач новый, Freightliner, купил, обкатал. Заехал на станцию техобслуживания, поменял кое-что. Думаю: ну, не Gran Turismo, но все равно! Наверное, и в танках российских кондиционеры уже есть, и даже CD-магнитолы. Правда – хихикаю – радиостанция там, небось, всего одна принимается, военно-патриотическая, речи Путина транслирует, ну и Медведева изредка. Не то что у нас в Калифорнии: хочешь – рок слушаешь, а хочешь – рэп или попсу. Или кантри даже, но не мое это. Хоть флаг звездно-полосатый и реет гордо – все равно не мое. На биржу труда еще зашел: один водила так напрашивался, так напрашивался, но посмотрел я на его личное дело – бог ты мой! Две судимости, десять ДТП… Нет, до свидания,

до свидания. Лучше меньше заработаю, зато честно… И тут, как чувствовал, Ник звонит. Говорит, дело шьют, адвокатов хороших не знает, вот и воспользовался он правом законным, чтобы у меня помощи попросить. Оказывается, подрядился он груз сомнительный подвезти, а тут копы на хвосте, авария на мосту, пробка – и все, попался.

Отпустили его, конечно, под залог, да еще взяв подписку о невыезде. Зашел бедняга в банк, получил квиточек с состоянием счета, и еще больше загрустил. Месяца не прошло, а денег почти и не осталось. На заправку заехал – еле наскреб на полный бак. Там мы с ним и встретились в последний раз. Спрашиваю, что и как, – говорит, с отелями все срослось, но заказов пока нет. Я ему и советую: а ты возьми груз легкий, но с маршрутом подлиннее. Чтобы от Сан-Диего и на север, до упора. На полтора-два дня. Он: а спать-то когда? Я улыбаюсь – дескать, ты вспомни, как в игре гонял, и сразу все станет проще. Один день за час пролетать будет; девяносто минут – и на месте. А спать необязательно – организм молодой, крепкий. Справишься. Это во вторых «Дальнобойщиках» голова кругом шла, а тут все проще. Заплатят сразу много, выйдешь в плюс, отметим это дело. Подружку твою из бара пригласим, оттянемся по полной!

На следующий день включаю новости – и в глазах темнеет. Оказывается, банда мафиозная на дорогах лютует. И попал Ник как раз им в лапы. Едет под утро, а те в коробочку зажимают и начинают прессовать. Останови, мол, поделись товаром, а не то хуже будет. Ей-богу, российских бандитских сериалов насмотрелись. А Нику-то деваться было некуда – последний шанс, дальше только тягач продавать и продавцом в «Мак» идти работать. Он по газам – и вперед. Одного с трассы вытолкнул, второго побил, но и сам двигатель запорол. Остановился, а те со злости и кокнули его на месте. Полиция, конечно, приехала не торопясь, минут через двадцать. Когда нужна – эти жирные гады всегда пончики жрут, и не мычат, не телятся! Ника осмотрели, сфотографировали – и в морг…

Вот так я и доел свой сэндвич с курицей, вспоминая Ника и недолгую историю нашей дружбы. Посмотрел на ноутбук с двухъядерным процессором и дискретной видеокартой, на диски и подумал: неправ Джек Томпсон, не убивают игры людей. Спасают. Знал бы Ник о творении русских кудесников – не пошел бы работать на трассу, истратил бы наследство на ипотечные облигации и жил бы спокойно на проценты. А романтику большой дороги искал бы в виртуальном мире, а не в реальном. Там и save есть, и load на край-









Калифорния похожа на настоящую, только поменьше. Реально от Лос-Анджелеса до Санта-Барбары ехать три часа, а тут – пятнадцать минут.











Тягачи в игре не выдуманные, а настоящие. Лицензированные. Над каждой моделью заботливо трудились многие месяцы или даже годы. Все реалистично.







ний случай. С другой стороны, у меня ж все наоборот вышло. Если б не игры – сидел бы дома и переводил инструкции к автомобилям «Форд» на русский. Так что теперь даже и не знаю, кто прав, кто виноват... А вы что скажете, уважаемый журнал «Страна Игр»?

P.S.

Если это поспособствует публикации, то вот мини-рецензия на игру «Дальнобойщики 3». Ничем она не отличается от второй части, только мир в десятки раз больше. Раньше я за пятнадцать минут от края до края проезжал, а теперь два-три часа нужно! Графика, как правильно Ник и сказал, уровня 2005 года. Ну и черт с ней, с графикой! И с машинками, друг в друга проваливающимися, – тоже! Симуляция жизни дальнобойщика, поведение грузовиков на трассе – ровно такое же, авторы ничего не испортили, но и не добавили. Вот, пожалуй, и все.

P.P.S.

Извините, если найдете ошибки в тексте – давно не практиковался. И передайте, пожалуйста, разработчикам, что все фанаты «Дальнобойщиков» очень ждут и аддоны, и мультиплеер, и все-все-все! Пусть выпускают игры почаще, а за нами-то не заржавеет, купим!

P.P.P.S.

Спросите их еще, пожалуйста, не они ли делают БИУС для новых российских подводных лодок? У меня друг в ЦРУ стажируется, и ему тестовое задание такое выдали... **СИ**

9.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action.platform/shooter.third-person.modern
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
SCEE
Разработчик:
Naughty Dog
Количество игроков:
1 (сингл) до 10 (онлайн)
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Онлайн:
www. unchartedps3.com/main_ru_RU.html
Страна происхождения:
США

Рецензию ищите **в №20 (293)**

Uncharted 2: Among Thieves

Пост-обзор

В этом году, пожалуй, именно Uncharted 2 геймеры всего света ожидали особенно горячо, на новые похождения Натана Дрейка, на студию Naughty Dog, на покровительство всемогущей Sony уповали и надеялись. Казалось, вот выйдет Among Thieves – и все, финита, точка, катарсис. И неважно, что игра – это всегда просто игра, для геймера главное – ощущения, которые она ему дарит. Именно ими мы хотим дополнить нашу недавнюю рецензию, а заодно – поделиться впечатлениями сразу нескольких сотрудников редакции.

Константин Говорун



СТАТУС:
Главный редактор

ПРЕДПОЧТЕНИЯ:
Gears of War 2, Prince of Persia: Warrior Within

«Кинематографические боевики от третьего лица» – один из ключевых консольных жанров. Так что игры, вроде Gears of War 2 или Resident Evil 5, я стараюсь не пропускать. С последними Prince of Persia и Assassin's Creed также знаком не понаслышке и с нетерпением жду продолжений..

Геймплей

Базовая игровая механика – компиляция из Gears of War и Prince of Persia, а приемы, вроде «прыжков с машины на машину» или «перестрелки в разваливающемся здании», где-то да использовались. Интересно, но местами утомляет. Зато другого боевика, целиком построенного не на прохождении череды «уровней» и «боссов» , а на отыгрыше роли киногероя, наверное, и нет.

Графика

Такое ощущение, что Sony дала разработчикам пароль, разблокирующий еще штук пять процессоров, которые до поры до времени дремали в недрах приставки. Смотришь на каждый кадр и поражаешься количеству деталей и качеству их проработки. Как в статике, так и в динамике. Прямо праздник какой-то!

Общее впечатление

Я даже не представляю себе, что теперь делать остальным разработчикам, которые тоже занимаются зрелищными боевиками. Настоящий nextgen как раз сейчас и должен начаться. Sony осталось сделать на таком же уровне два-три проекта – да еще с инновационной игровой механикой, – и все, приехали.

9.0

Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ UNCHARTED 2: AMONG THIEVES ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Александр Устинов



СТАТУС: Главный редактор диска

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Max Payne 1-2, Stranglehold, Army of Two

Один из любимейших игровых жанров. С удовольствием знакомлюсь с каждым новым представителем. Больше всего ценю в таких играх кинематографичность – вот и ходят в любимцах Max Payne и Stranglehold. Army of Two в этом списке – за не похожий на коллег по цеху кооперативный режим.

Геймплей

Очень правильный винегрет из уже существующих идей. Все самые правильные находки шутеров от третьего лица и платформеров нашли свое место в Uncharted 2. Вдобавок к этому практически на каждом уровне находятся такие эпизоды, после которых приходится поднимать челюсть с пола. Ну и приятный мультиплеер в качестве бонуса.

Графика

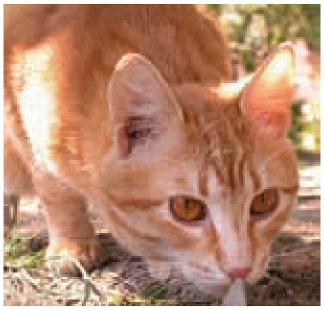
А что тут скажешь? Самая лучшая на данный момент графика на консолях текущего поколения. Потрясающие модели, потрясающая детализация и неподражаемая, плавная анимация. Здешняя графика даст фору любому современному 3D-мультфильму. Не обошлось без недочетов, но они практически незаметны.

Общее впечатление

Самый лучший шутер от третьего лица с элементами платформера и адвенчуры (именно в таком порядке) не только в этом году, но и за последнее время вообще. Игра, развлекающая от начала и до самого конца. Да, не привносит в жанры ничего нового, но зато почти идеально сочетает в себе уже придуманное.

10

Алексей «Red Cat» Голубев



СТАТУС: Рецензент

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Gears of War 2, Dead Space

В шутеры от третьего лица всегда играю охотно, но до конца прохожу не так уж часто – жанр, субъективно, довольно однообразный, надоедает. Среди счастливых исключений – оригинальная Uncharted: Drake's Fortune, обе Gears of War и фаворит прошлого года, жестокая и пугающая Dead Space.

Геймплей

С одной стороны – вроде бы, ничего революционного. С другой – очень многое по сравнению с первой частью исправили, подтянули, разнообразили в мелочах. Появился тот самый эффект присутствия, который в Drake's Fortune был только-только намечен. А еще появилось ощущение масштаба происходящего – хотя, конечно, оно тоже субъективно.

Графика

Графику, кажется, похвалили все – даже те, кому сама игра не нравится. И добавить тут можно немного. Пожалуй, самый мощный с технологической точки зрения проект для PS3, без всяких поправок, скидок и оговорок. Какие-то недочеты, наверное, найти все-таки можно, но искать их, если честно, совсем нет желания.

Общее впечатление

С моей точки зрения – лучшее, что есть в данном жанре для PlayStation 3. И, наверное, лучшая игра из когда-либо созданных Naughty Dog за всю историю существования студии. Очень мощно, ярко и увлекательно – разработчикам придется здорово потрудиться, чтобы в третьей части превзойти самих себя.

10

Юрий «Voron» Левандовский



СТАТУС: Оператор «Звезды Смерти»

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Stranglehold, Max Payne, WET

Ценю в боевиках кинематографичность, динамику и харизматичных главных персонажей. Считаю Stranglehold одним из самых эффектных шутеров последних лет, а обе части Max Payne – произведениями искусства. Не люблю квадратных мужиков из Gears of War.

Геймплей

Ненапрягающие adventure-прыжки, простые головоломки и хорошие перестрелки. Все это играется добротно, но обычно, до момента, пока разработчики вдруг не преподносят нам свое видение современных видеоигр. Поверьте, пробежки по рушащимся зданиям, поездка на поезде и битва с танком вам запомнятся надолго.

Графика

Шикарно, офигенно, безумно красиво. Лучшие динамические тени, лучшая анимация, просто лучшее все. Никто не ожидал, что PlayStation 3 способна на такое, но она и впрямь способна. Как бы ни был хорош Unreal Engine 3, в Naughty Dog смогли переплюнуть его практически во всем.

Общее впечатление

Главная игра года, безумно красивая, динамичная, с шикарными персонажами и заставками, но главное – с самыми запоминающимися игровыми моментами. Перед нами лучшая реализация «фильма, превращенного в игру», динамичная, эффектная и запоминающаяся, как все ленты об Индиане Джонсе. И никак иначе.

10

Степан Чечулин



СТАТУС: Редактор

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Gears of War, сериал Prince of Persia

Экшны именно от третьего лица, пожалуй, один из любимых жанров. В первую очередь потому, что всегда приятно посмотреть на героя со стороны. В подобных играх, конечно, на первом месте зрелищность. Чтобы герой и двигался красиво, и от врагов ловко избавлялся, а взрывы чтобы сносили декорации на счет раз.

Геймплей

На самом деле как раз геймплей Uncharted 2 ни разу не откровение. По сути, всю игру мы мчимся по уровням, прячемся за укрытиями, расстреливаем врагов и много прыгаем. Другое дело, что сделано все на высшем уровне, а, собственно, декорации, где и случаются перестрелки, регулярно меняются, так же как и ситуации. Так что заскучать игра не дает.

Графика

Поражает анимация. Наблюдать за почти реальной мимикой героев часто куда интереснее, чем, собственно, стрелять. Сами уровни сделаны, опять же, качественно, но в трепет не повергают. Ну, да, есть пара красивых храмов, да отлично сделанный уровень в горах, где, кажется, самый белый и блестящий виртуальный снег...

Общее впечатление

Не понимаю, отчего вокруг Uncharted 2 поднялся такой шум. Naughty Dog сделали качественный современный боевик, в котором нет ни одной по-настоящему новой идеи – лишь ловкая компиляция. Просто хорошая игра. С интересным сюжетом, в меру увлекательным мультиплеером, достаточно красивой графикой, но… Обе части той же Gears of War интереснее.

8.0



8.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.freeplay / strategy.real-time.fantasy
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
Double Fine
Количество игроков:
1 (одиночный режим), до 8 (мультиплеер)
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.brutallegend.com
Страна происхождения:
США

Рецензию ищите **в №22 (295)**

BRUTAL LEGEND

Пост-ревью

В редакции «СИ» до сих пор изредка раздаются вопли: «Металл!», а большинство реплик Эдди Риггса, главного героя новой игры Тима Шафера (помните Psychonauts?), мы, кажется, успели заучить наизусть. Наконец-то оторвавшись от баталий рок-групп, наши эксперты выносят вердикт необычной новинке.

Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ BRUTAL LEGEND ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Вячеслав Мостицкий



СТАТУС: Рецензент

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Grim Fandango

Можно сказать, что без игр LucasArts я потерял бы частичку своего детства. И так сложилось, что в основном эти шедевры родились благодаря творческому гению Тима Шафера. Кто-то вырос с фермой чокобо и трупом Айрис в голове, я же – с Беном и Мэнни. Не бог весть какая компания, но не могу пожаловаться.

Геймплей

Агрессивный экшн размазан по огромному фэнтезийно-металлическому миру. Звучит неплохо, играется хуже. Но Brutal Legend совершенно не вписывается в привычные критерии оценок, это нечто большее, чем просто видеоигра. Это манифест headbanger'а, наполненный и желчью, и добродушной иронией, и искренней любовью к тяжелой музыке.

Графика

Выглядит отлично, технологично, красиво. Видеоролики смешны, хороши и многочисленны. Подтормаживает, да и небольшая дальность прорисовки дает о себе знать, но, к счастью, редко. Отдельных слов похвалы заслуживает дизайн всего – от персонажей до техники. И Роб Хэлфорд никогда не был таким пышноволосым.

Общее впечатление

Brutal Legend слепо, полностью и без остатка подчинена идее, обозначенной Тимом Шафером концепции – и это корежит привычный геймплейный каркас. Но не будем занудами – игра дарит столько положительных эмоций, что хватит на многие месяцы. Настоящий авторский проект для единомышленников.

9.0

Наталья Одинцова



СТАТУС: Заместитель главного редактора

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Grim Grimoire, Full Throttle

Люблю хэви-метал, терпимо отношусь к мирам-песочницам, интересуюсь самыми необычными стратегиями (а вы слышали о GrimGrimoire?). Если будет выбор, охотней сыграю в тактическую RPG, чем в RTS. Но нет, Medieval II: Total War мне нравится не только потому, что в ней есть рыцари и они забавно дерутся.

Геймплей

Однажды обучающий режим таки перевесит по продолжительности основную кампанию! В Brutal Legend все к этому располагает: мешанина жанров (то учишься водить, то командовать войском), небольшое число основных и оригинальных миссий (особенно побочных). Тем не менее, все баги управления – в первую очередь от простоты.

Графика

За дизайн континента и его обитателей художникам Brutal Legend стоит дать премию – настолько хорош мир, как будто сошедший с обложек хэви-метал альбомов. Смотришь на утрированно массивные скалы, которые испещрены динамиками, – и прощаешь грубоватые текстуры, елки, будто выпиленные из картона, и прочее «некомильфо».

Общее впечатление

Как я уже говорила в нашем видеообзоре, в финале игры меня мучал только один вопрос: почему Тим Шафер не попробует себя в кино или в анимации? Но все же RTS-битвы рок-групп навсегда останутся в моем сердце, хотя заставлять армию разделиться на два отряда – это всегда какое-то мучение.

8.0

Александр Устинов



СТАТУС: Главный редактор диска

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Ninja Gaiden II, Conan, Full Throttle

Я вот не слишком понимаю, с какой стороны смотреть на жанр Brutal Legend? Слэшер? Слэшеры нравятся. Особенно люблю сериал Ninja Gaiden и Conan'а. Стратегия в реальном времени? Никогда не был ценителем. Игра от Тима Шафера? Full Thortle и Grim Fandango обожаю, а в Psychonauts не играл.

Геймплей

Слэшер в открытом мире с элементами стратегии в реальном времени. Все сделано на удовлетворительном уровне. Играть интересно, но без восторгов. Stage Battle могли бы быть увлекательнее, если бы не кривой микроменеджмент войск. В Brutal Legend намного интереснее смотреть заставки и ездить и глазеть на потрясающе стильный мир.

Графика

Графика весьма посредственная – полигонов в моделях всего хочется больше, эффекты – краше, а текстуры – четче. Все плюшки идут ответственным за анимацию и дизайнерам персонажей и мира. Хочется почти повторить пункт «геймплей»: в Brutal Legend интереснее смотреть на анимации и мир, чем считать полигоны.

Общее впечатление

Brutal Legend рекомендуется в первую очередь именно поклонникам хэви и не только металла, ведь здесь самый металличный сценарий, самый металличный мир и самый металличный саундтрек. Всем остальным будет скучно. «Брютал Леджend» больше напоминает интерактивный мультфильм, чем полноценную игру.

8.0

Сергей «TD» Цилюрик



СТАТУС: Рецензент

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Grim Fandango, Psychonauts

I am the Milkman. My milk is delicious. То есть, конечно, я хочу сказать, что Тим Шафер – молодец, герой и вообще круче, чем Хидео Кодзима. Поскольку я не люблю PC-квесты, переход игр Тима на консоли воспринял на ура. Многие цитаты из Psychonauts помню наизусть.

Геймплей

Сносно. Примерно чего-то такого я и ожидал, впрочем. В играх Шафера геймплей всегда был малозначимым аспектом. Понравилось соответствие боевой системы миру тяжелого металла. Не понравилось то, что эта самая боевка суть RTS с отсутствием прямого контроля над юнитами. В общем, не за геймплей игра любима.

Графика

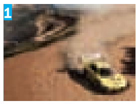
К черту графику! Здешний арт-дизайн потрясающ! Скотт Кэмпбелл отлично поработал в Psychonauts, но смог удивить и здесь: каждый уголок мира Brutal Legend просто-таки пропитан духом тяжелого металла. Видовые панорамы – хоть сейчас на обложку альбома! Да и дизайн персонажей не менее классный.

Общее впечатление

Не так смешно, как хотелось бы. Это, впрочем, компенсируется запредельной крутостью… всего. Эдди и Офелия офигенские. Жарить врагов гитарой и рубить топором – классно! Ронять на них горящий дирижабль – супер! Гнать по серпантину, паля во все стороны ракетами, – отлично!

8.5

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Colin McRae: DiRT
2 Motorstorm: Pacific Rift
3 Race Driver: Grid

9.0

ЗА АРТ-ДИЗАЙН — СТРАНА ИГР
ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ — СТРАНА ИГР





ТЕКСТ
Юрий Левандовский

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PS3, Xbox 360
Жанр:
racing.offroad
Зарубежный издатель:
Codemasters
Российский дистрибьютор:
Vellod, «Новый Диск»
Разработчик:
Codemasters
Количество игроков:
до 8
Обозреваемая версия:
PlayStation 3, Xbox 360
Онлайн:
www.DiRT2game.com
Страна происхождения:
Великобритания

› Colin McRae: DiRT 2

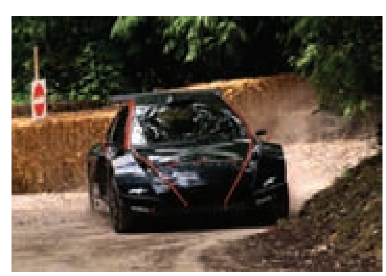
После успеха первой части Colin McRae: DiRT ни у кого не было сомнений, что игра получит продолжение, однако трагическая смерть Колина в сентябре 2007 года, казалось, может поставить крест на бренде, без которого многие фанаты автогонок уже не видят рынок видеоигр.

К счастью для геймеров, в Codemasters не решились прервать столь удачный и раскрученный сериал. Тем более что в Америке даже первый DiRT уже продавался без приписки «Colin McRae». И все же европейцам, включая нас с вами, приятнее и привычнее видеть название в первозданном виде. На этом закончим лирическое отступление и перейдем к рассмотрению игры. Ведь перед нами, как ни крути, лучшая гонка по бездорожью в нынешнем году.

Причин, чтобы удостоить DiRT 2 столь громкого титула, много, но главная – ее фантастический графический движок. Настолько красивого бездорожья вы еще не видели нигде. Игра буквально влюбляет в себя любого, кто неосторожно проходит мимо, даже если он никогда до этого не играл в гонки. Великолепные раллийные пейзажи потрясают детализацией и правильным освещением, особенно там, где попросторнее. Каждый солнечный лучик, прорывающийся сквозь кроны деревьев, как живой падает на отлично текстурированную дорогу и заставляет снова и снова восхищаться мастерством разработчиков. Совершенно бессмысленно рассказывать, насколько здесь красивы проселочные дороги в Китае и как великолепны джунгли Малайзии. Просто посмотрите видео на нашем диске и внимательно вглядитесь в скриншоты – слова здесь излишни.

А вот о трассах стоит рассказать подробнее, ведь их подбор поначалу вызывает много вопросов. Первым этапом в карьере является Хорватия, и тут все в порядке: стандартный европейский ландшафт, горные дороги, перемежающиеся небольшими лесными массивами. Участвуем в паре обычных классических заездов, паре ралли-рейдов и с удивлением обнаруживаем, что новоявленные Англия и Япония могут предложить нам только заезды по полугородским трассам для ралли-кросса! Для всех, кто давно играет в автосимуляторы, это становится неприятным открытием, ведь так хочется снова прокатиться по лесным дорогам Англии и асфальтовым трекам Японии под пролив-

Как и в прошлой части, в игре есть автомобиль, носящий имя Колина Макрея, – Colin McRae R4. И это не дань уважения погибшему пилоту, это реально существующий болид, разработанный в соавторстве со знаменитым гонщиком и произведенный на заводе DJM Race Preparation. Причем доступен для покупки он сразу же, а не открывается после прохождения всей карьеры, как раньше. R4 не является каким-то ультимативным оружием, как многие считают. Он лишь, как и задумывалось его создателем, представляет собой альтернативу дорогим в производстве автомобилям, подготовленным по стандартам WRC и, при меньшей стоимости, не уступает им в ходовых качествах. От себя хочется добавить, что R4 имеет очень интересный футуристичный дизайн и может быть подготовлен как для бездорожья, так и для ралли-кросса, и для гонок по льду или асфальту. Жаль, что в реальности эту машину сегодня практически невозможно увидеть на гоночных треках.



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Великолепная графика, отличные повторы, хороший набор трасс и машин, добротный мультиплеер, отзывчивое управление и доступный игровой процесс.

НЕДОСТАТКИ Транспортных средств поубавилось, а выбор многих машин – странный и спорный. Да и «аркадность» физики такой игре, как DiRT 2, не всегда на пользу.

РЕЗЮМЕ Вторая часть, в сравнении с первой, не такая разнообразная, зато очень красивая и увлекательная. Причем играть хочется в любой режим, будь то одиночная кампания или мультиплеер – затягивает даже простое перемещение по меню! Недоумение порой вызывает только физическая модель, доступная и приятная, но иногда выкидывающая такие шутки, что можно только посмеяться, списав все на нелепую ошибку, которая никогда больше не повторится.

ным дождем. Но нет, разработчики в этот раз думают совсем по-иному. Теперь – только солнце и грязь, никаких погодных эффектов. И забудьте о снежных трассах Швейцарии и озерной Финляндии, ищите все это в других играх. Зато в DiRT 2 есть потрясающие джунгли Малайзии и роскошные деревушки Китая – согласитесь, здесь нам еще не приходилось опробовать свое мастерство вождения. Вообще, новая часть вся словно проходит под девизом «Не так, как раньше». Каждый этап – какое-то открытие: ралли-кросс на специальном стадионе в Лос-Анджелесе, классическое ралли Марокко… Чем больше играешь, тем отчетливее понимаешь: разработчики не хотели снова кормить нас теми же странами и этапами, к которым все уже привыкли за долгие годы виртуальных гонок, они задумали дать нам попробовать что-то совершенно новое. Хотя, конечно, этапов классических ралли все-таки недостает, а ведь именно они – самые красивые и зрелищные.

Такая же неразбериха творится и в наборе автомобилей. Если раньше все было стандартно: для классики вот вам Subaru и Citroen, для ралли-рейдов – КамАЗы, Nissan, на котором выступал сам Колин, и знаменитая Mitsubishi Pajero – все как положено приличному раллийному симулятору. Нынче при выборе машины то и дело рискуешь уронить челюсть на руль. Как вам раллийные BMW Z4, Pontiac Solstice и Nissan 350Z, не слыхали о таких? Да, в реальности их и не существует вовсе, но новый DiRT вовсе не стремится к реальности. Он развлекает, и развлекает отлично. Кому какое дело, сможет ли BMW Z4 ездить по бездорожью, если это просто весело? Да, здесь в ралли-рейдах Hammer H3 может соперничать с подготовленным Volkswagen Touareg, и от этого игра становится только интереснее. Хотя полное отсутствие грузовиков все же огорчает – очень уж нам понравилось ездить на них в первом DiRT.

Как вы поняли, геймплей с прошлой части едва ли изменился, а физика все так же остается во многом аркадной. Играть можно и с рулем, но здесь это совсем не обязательно: даже с джойстика все машины отлично слушаются и управляются на ура. DiRT 2 – квинтэссенция доступности, удовольствия и красоты среди всех раллийных гонок. Да, фанаты симуляторов наверняка будут недовольны, ведь машины здесь послушно останавливаются при нажатии тормоза и вовсе не думают выходить из-под контроля из-за неловких движений руля. Но при этом и совершеннейшей аркадой игру назвать тоже невозможно: болиды скользят и требуют выбора правильных траекторий. Именно поэтому игра, с одной стороны, не на шутку захватывает, а с другой – ничуть не напрягает и не заставляет целиком сосредотачиваться на вождении, давая возможность полюбоваться заоконными красотами.

Издавна повелось, что в играх сериала имени Колина Макрея всегда были отличный вид из кабины и замечательная модель повреждения автомобилей. Не стала исключением и последняя часть: кокпиты проработаны на пять баллов, причем все их можно украшать, вешая всякие безделушки на лобовое стекло, в том числе и вашего аватара в версии для Xbox 360. Повреждения же, как и раньше, радуют тем, что любая сильная авария может запросто закончиться даже оторванными колесами и полной неработоспособностью машины. И, как и раньше, у нас



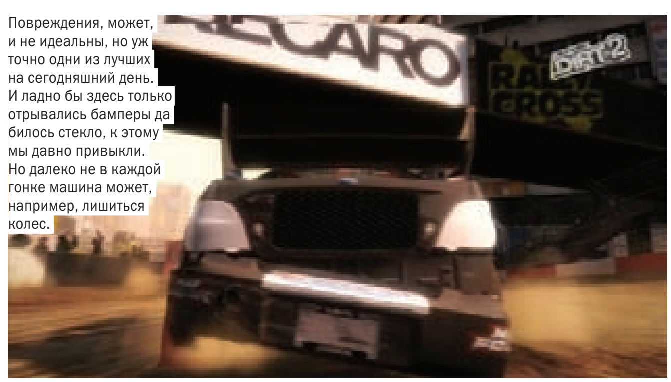
Вверху: Меню в DiRT 2 на загляденье: никаких больше банальных страниц со списком выбора – все целиком трехмерное и стилизовано под трейлер пилота и прилегающую к нему местность. Например, чтобы начать гонку, нужно «подойти» к автомобилю.



Слева: В каждом заезде всегда есть несколько реально существующих спортсменов, причем один из них – всегда фаворит гонки, обогнать которого значит победить. Самое интересное, что не все «лицензированные» пилоты – настоящие раллийные гонщики, как Кен Блок. Тут есть и легенда BMX Дейв Мирра, и совсем далекие от раллийного спорта имена, вроде Джейд Тейлор.



Один из самых классных эффектов в игре – стекающая по лобовому стеклу вода и грязь после проезда по глубоким лужам.



Повреждения, может, и не идеальны, но уж точно одни из лучших на сегодняшний день. И ладно бы здесь только отрывались бамперы да билось стекло, к этому мы давно привыкли. Но далеко не в каждой гонке машина может, например, лишиться колес.



Слева: Классические раллийные заезды всегда были и остаются самыми красивыми. Даже пыльные пустынные улицы Марокко смотрятся просто шикарно.

DIRT 2 БУКВАЛЬНО ВЛЮБЛЯЕТ В СЕБЯ ЛЮБОГО, КТО НЕОСТОРОЖНО ПРОХОДИТ МИМО, ДАЖЕ ЕСЛИ ОН НИКОГДА ДО ЭТОГО НЕ ИГРАЛ В ГОНКИ.

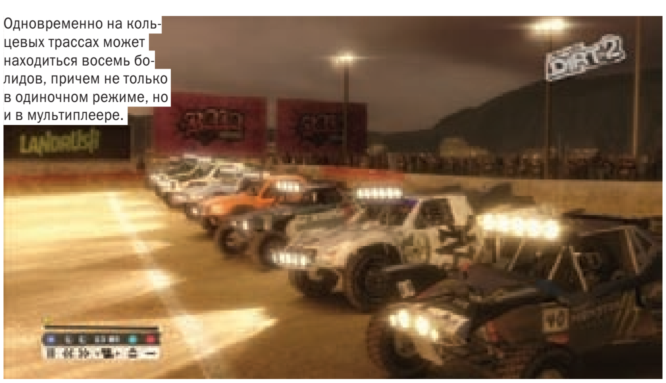
есть кнопка «флэшбек», которая позволяет отмотать время до пятнадцати секунд назад и исправить фатальную ошибку. Графически повреждения тоже выглядят отлично, но, в принципе, мы другого и не ожидали, ведь это конек разработчиков из Codemasters.

Что касается представленных игровых режимов, здесь совершенно новая карьера, предлагающая испытать себя в огромном количестве поделенных на страны участия соревнований. Причем помимо классических заездов, где нужно просто приехать первым, на трассах для ралли-кросса есть и гонки на выбывание. Здесь каждые двадцать секунд выводится из участия в соревновании машина, идущая последней. Также есть весьма интересный режим Dominator, в котором очки дают не только за победу, но и за лучшее время на каждом из секторов трассы – победителем может стать не тот, кто приехал первым, но тот, кто показал лучшее время на круге. А коли любой режим может быть сыгран как в одиночном режиме, так и в мультиплеере, Dominator приобретает особую ценность, ведь обычно, схлопотав пинок в задний бампер на старте, можно распрощаться с надеждами на победу в гонке, а этот режим позволяет ее получить, показав грубияну класс вождения.

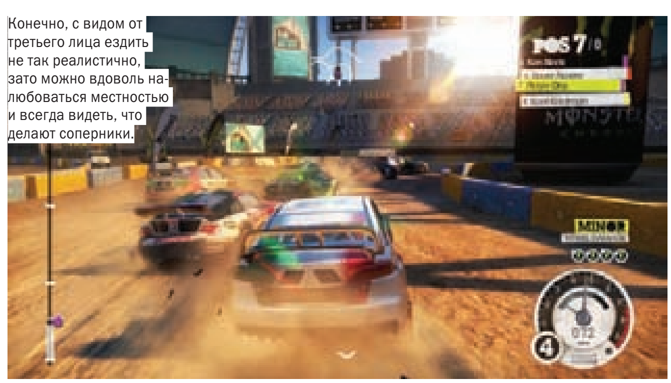
В итоге мы получили интересную, фантастически красивую и приятную в управлении игру о гонках по бездорожью. Здесь есть практически лишенный лагов мультиплеер и очень интересный и разнообразный режим карьеры. Помимо множества лицензированных машин в DiRT 2 присутствуют и настоящие гонщики, например знаменитый Кен Блок и Трэвис Пострана (и неважно, что Трэвис прославился умением ездить на мотоцикле). Даже штурман в игре представлен отлично: помимо точных указаний, куда и когда поворачивать, он прилежно реагирует на ваше вождение, комментируя каждый удар машины и каждый ваш неудачный маневр, хотя может и похвалить в конце допа за чистое его прохождение. Единственное, что вызывает вопросы, это некоторые баги с физикой. Например, машину может перевернуть от наезда на маленькую кочку. Более того, с этой кочки здесь нередко получается взлететь в воздух, сделать пару оборотов, и, приземлившись на колеса, спокойно поехать дальше. Такие фокусы сражают наповал людей, ставших свидетелями вашего «водительского таланта», но здорово огорчают самого водителя. И все же эти выкрутасы еще как-то можно объяснить тем, что игра, в принципе, не слишком стремится к реализму, ставя удобство и зрелищность во главу угла, – мол, будем считать и эти несуразности осознанными допущениями разработчиков. Ну и, конечно же, хочется больше машин и трасс, так что надеемся, в Codemasters припасли кое-что для будущих DLC. **СИ**



Вверху: Как и в прошлой части, помимо ралли-кросса есть также заезды на багги и пикапах, которые больше всего изобилуют авариями и переворотами машин, так как трассы густо усеяны трамплинами.



Одновременно на кольцевых трассах может находиться восемь болидов, причем не только в одиночном режиме, но и в мультиплеере.



Конечно, с видом от третьего лица ездить не так реалистично, зато можно вдоволь налюбоваться местностью и всегда видеть, что делают соперники.


Реклама
Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы
Nintendo Wii
PlayStation 2 Slim
Xbox 360 Pro (60 Gb)
НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!
PlayStation 3 (80Gb)
Sony PSP Slim
Base Pack Black (PSP-3008/Rus)
Принимаем заказы через Интернет и по телефону
Возможность доставки в день заказа
Огромный выбор компьютерных и видеоигр
Resistance 2 1290 р.
Little Big Planet 1250 р.
Naruto Ultimate Ninja Storm 1850 р.
Motorstorm 2 Pacific Rift 1990 р.
Mortal Kombat vs. DC Universe 1590 р.
Batman: Arkham Asylum 2290 р.
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena 1490 р.
Eternal Sonata 2290 р.
Battle Fantasia 1790 р.
Killzone 2 1290 р.
Resident Evil 5 1990 р.
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots 1490 р.
Silent Hill: Homecoming 1850 р.
UIFC 2009 Undisputed 1990 р.
Afro Samurai 1890 р.
Cross Edge 2350 р.
Infamous: Дурная репутация (русская версия) 2190 р.
Prototype 2390 р.

PS3
XBOX 360
WII

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 Guitar Hero Metallica
2 Rock Band 2
3 Lego Rock Band

9.0

ЗА АРТ-ДИЗАЙН — СТРАНА ИГР
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ — СТРАНА ИГР
ЗА САУНДТРЕК — СТРАНА ИГР





ТЕКСТ
Андрей Загудаев

› The Beatles Rock Band

За последний год мы опробовали такое количество музыкальных симуляторов, что голова идет кругом. Особенно постарались умельцы из Red Octane, выпустив сразу шесть проектов под лейблом Guitar Hero. Их прямые конкуренты из Harmonix ограничились всего парочкой игр: второй частью Rock Band и портативной Rock Band Unplugged. Помимо этого Harmonix с особым усердием взялись за обновление своего Music Store, и сегодня в онлайн-магазине числится около тысячи треков – хватило бы на дюжину полноценных игр.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, Wii
Жанр:
special.rhythm.music
Зарубежный издатель:
MTV Games
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
Harmonix
Количество игроков:
до 6
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Онлайн:
www.thebeatlesrock-band.com
Страна происхождения:
США

Одним словом, поклонникам музыкальных виртуальностей скучать не приходится. А тут еще создатели Rock Band объявили, что работают над проектом, посвященным легендарной Ливерпульской четверке. Но если у поклонников творчества «Битлов» сразу вспотели ладошки, то остальные укротители пластиковых гитар и барабанов встретили анонс прохладным «фи». С радостью спешим сообщить, что The Beatles Rock Band – пожалуй, лучшая музыкальная игра за всю историю жанра. Под недовольный гул с задних рядов постараемся это доказать.

Мультипликационный вступительный ролик, в котором «Битлы» пытаются убежать от своих фанатов, настраивает игрока с первых минут знакомства с игрой на какую-то безграничную радость. Хайтековый дизайн и привычные цвета оригинального Rock Band разработчики сменили на радужную марципановую палитру. В целом внешний вид The Beatles Rock Band в стилистике двух пластинок группы – Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band и Yellow Submarine, что, безусловно, придется по вкусу фанатам коллектива. Насладившись знакомыми аккордами в открывающем ролике, а стало быть – находясь в отличном расположении духа, мы начали переписывать историю «Битлов» в режиме Story Mode. Умельцы из Harmonix разделили весь творческий путь легендарной группы на восемь глав, каждая из которых соответствует своему периоду жизни «Битлз». Начинается путешествие в ливерпульском Cavern Club, где 9 ноября 1961 года Брайан Эпштайн, будущий продюсер «Битлз», впервые увидел квартет на сцене. Игроку предстоит исполнить ранние рок-н-ролльные хиты группы, такие как I Saw Her Standing There и Twist and Shout. Решившись расположить главы в хронологическом порядке, Harmonix впервые в своих играх отошла от принципа «от легкого к сложному», так что готовьтесь к тому, что песни с максимальным уровнем сложности могут попасться уже в самом начале прохождения.

После душного Cavern Club, игрок вместе с «Битлз» отправляется в США. Здесь

Досадно, но ладно

Увы и ах, но по ряду причин в России The Beatles Rock Band продается только в виде коробки с диском – никаких комплектов с гитарой и прочими инструментами. Это вдвойне обидно и странно, если вспомнить, что с обычным геймпадом новинка дружить категорически отказывается. Сама Electronic Arts уповает на то, что всякий поклонник музыкальных видеоразвлечений так или иначе уже приобрел инструменты в составе издания Guitar Hero World Tour (либо хранит в шкафу пластиковую гитару от любого другого современного выпуска сериала) и должным образом экипирован ко встрече со знаменитой Ливерпульской четвёркой.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Сумасшедший саундтрек, очень приятная графика, качественный мультиплеер и весьма приличное количество бонусов. И главное: эй, это же The Beatles!

НЕДОСТАТКИ Невысокая сложность, барабанные партитуры не слишком изысканны, чрезмерно малое количество игровых режимов.

РЕЗЮМЕ The Beatles Rock Band – удивительное явление в жанре. Оставаясь по сути сайд-проектом, игра сумела превзойти по всем параметрам любую из номерных частей основных музыкальных сериалов Guitar Hero и Rock Band. Пока конкуренты пичкают свои игры непомерным количеством неиграбельных режимов, в Harmonix воздвигли настоящий памятник эпохе, музыке и The Beatles.

предстоит побывать на знаменитом шоу Эдда Салливана, где Ливерпульская четверка дала свой первый концерт в стране Авраама Линкольна. Дальше – сумасшедший концерт на Shea Stadium в Нью-Йорке. После каждого выступления игрок открывает определенное количество бонусов. В основном это редкие фотокарточки, но есть и несколько лакомых видеозаписей. Например, на одной из них живое исполнение I Want To Hold Your Hand на шоу Эдда Салливана, на другой – первое любительское видео о приезде The Beatles в США. Чтобы открыть все бонусы, придется не только идеально исполнять все композиции, но и проходить каждую главу как минимум дважды: в первый раз, играя песни по одиночке, а затем все вместе, в одном выступлении.

После триумфальных гастролей в США «Битлы» отправляются в Японию. На стадионе Nippon Budokan Beatles звучат преимущественно песни из альбома Rubber Soul. На дворе 1966 год, и музыкальные критики, описывая их следующую пластинку Revolver, впервые применительно к творчеству четверки употребляют определение «psyhodelic rock». В Harmonix очень здорово разбираются в музыке The Beatles, поэтому выбрали для каждой главы не столько хитовые композиции коллектива (хотя и их в игре предостаточно), сколько песни, которые должны провести игрока по всему творчеству группы. И, самое главное, – показать, насколько музыка The Beatles менялась со временем. В этом смысле, треклист The Beatles Rock Band кладет на лопатки любую из посвященных какой-либо группе частей Guitar Hero. Вдобавок такой эффект сопричастности происходящему на экране был достигнут без единого нововведения в геймплее. Впрочем, все-таки одна новинка в The Beatles Rock Band присутствует, но ее включение можно объяснить не изобретательностью разработчиков, а скорее логической необходимостью. Все вы знаете, что в The Beatles пели все, даже наименее плодовитый участник коллектива Ринго Старр. Поэтому Harmonix включила в игру поддержку целых трех микрофонов. Отныне вместо одного вокалиста в вашей виртуальной группе их может быть целых три, а общее количество игроков, одновременно прильнувших к телевизору, возрастет до шести. В целом такой подход не просто добавляет в музыкальные баталии веселья, но в некоторые моменты (особенно когда вокальные партии не исполняются в унисон, а сменяют одна другую) действительно ощущаешь себя Полом МакКартни или Джоном Ленноном.



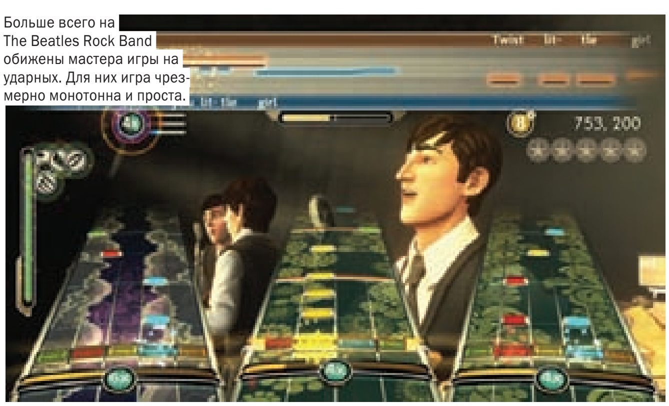
«Персонажи» удивительно похожи на самих себя в реальной жизни, несмотря на очевидно мультипликационную стилистику игры.

В отличие от прочих музыкальных игр, посвященных какой-то одной конкретной группе (а это, напомним, все сплошь проекты конкурентов), умельцы из Harmonix не собираются бросать The Beatles сразу после выхода. Так что не бойтесь, что вся история для вас будет рассказана только лишь теми 44 треками, что содержит диск. Неправдоподобно быстро на просторах Xbox Live появился первый DLC – знаменитый «гимн счастья» All You Need Is Love. Этот трек некоторое время являлся временным эксклюзивом для владельцев приставки от Microsoft, но уже сейчас доступен всем. Помимо этого анонсированы регулярные обновления, которые заставят радостно визжать любого битломана: в середине каждого месяца онлайн-магазины будут пополняться каким-то одним альбомом группы. Таким образом, если не случится ничего непредвиденного, примерно в конце следующего года владельцы The Beatles Rock Band смогут собрать полный набор.
Первым альбомом, появившимся на просторах Сети, стал легендарный Abbey Road. Не будем открывать все секреты, заметим лишь, что только заплатив за данный лот, игрок сможет-таки получить тот злосчастный трофей на миллион очков. Как? Ключевое слово – «Medley».



Внизу: Декорации каждого выступления выполнены с удивительной точностью. Достаточно взглянуть на фотографии, чтобы понять: дизайнеры Harmonix потрудились на славу.

Устав от изнурительных гастролей в Стране восходящего солнца, The Beatles надолго запираются в студии. После психоделического Revolver, записанного на волне увлечения буддизмом, The Beatles создают спорные Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band и Magical Mystery Tour. «Битлы» ищут себя, потому звучание этих альбомов очень вариативно, в них отсутствует определенная цельность.

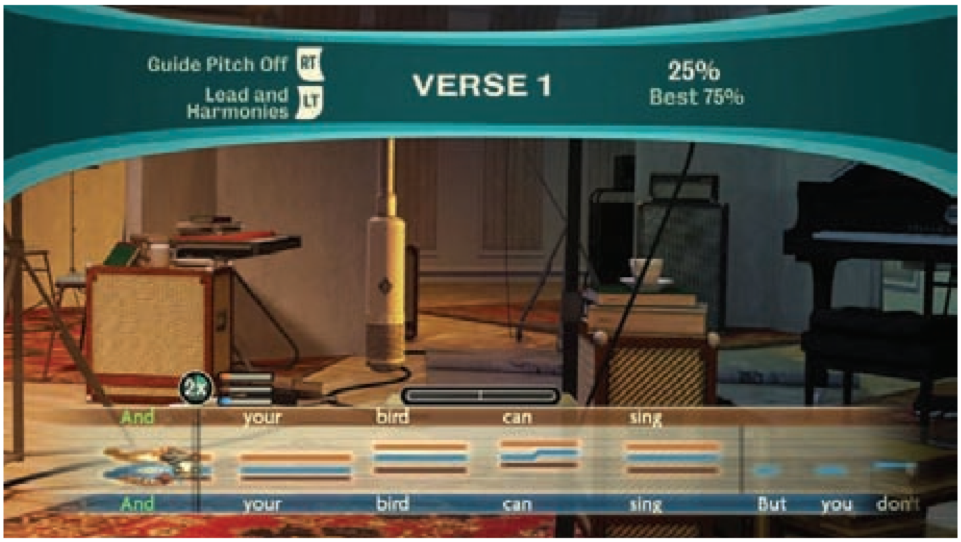


Больше всего на The Beatles Rock Band обижены мастера игры на ударных. Для них игра чрезмерно монотонна и проста.



Во время прохождения игры будут меняться не только декорации и музыка, но и внешний облик самих «Битлов».





После нескольких лет творческих мытарств The Beatles выпускают White Album, двойную пластинку, которую Мик Джаггер назвал самой выдающейся работой коллектива. Для заключительного периода творчества The Beatles разработчики отбирают самые сложные в игре вещи: Back in the USSR, Revolution, Get Back и многие другие. Но если говорить о сложности в целом, то это, пожалуй, одно из немногих слабых мест проекта. Особо негативно настроенные поклонники музыкальных симуляторов уже окрестили The Beatles Rock Band «игрой для начинающих». Те, кто поумнее, отмечают «удивительную ауру проекта, благодаря которой детище Harmonix не надоедает даже после сто пятьдесят пятого прохождения сюжетного режима». От себя добавим, что The Beatles Rock Band не так проста, как кажется на первый взгляд. С одной стороны, партитуры действительно достаточно легки, но в Harmonix, вместо того чтобы усложнять их лишними «аккордами» (чем нередко грешит Red Octane с линейкой Guitar Hero), повысили планку для достижения золотых звезд. В The Beatles Rock Band, допустив всего одну ошибку в исполнении трека или не вовремя использовав star power, можно легко остаться без «золотого рейтинга». Таким образом, в Harmonix повысили уровень сложности исключительно «для фанатов», что в итоге пошло игре только на пользу.

В Story Mode есть и раздел трофеев, гоняясь за которыми игрок получает дополнительные бонусы. Увы, в массе своей задания здесь совсем недружелюбны к игроку. Например, в одном из них надо заработать миллион очков в сингл-режиме, что в принципе нереально (на самом деле все-таки можно, но за отдельную плату – см. врезку), учитывая, что максимальный рекорд в игре на гитаре приблизительно равен 150 тысячам очков.

История заканчивается на крыше Apple Studio в Лондоне. Звучат песни с последнего альбома коллектива Let It Be. Последняя глава в игре самая сложная. Здесь и трагичная I Me Mine в исполнении Джорджа Харрисона, и кричащая Don't Let Me Down, и, конечно, знаменитая Get Back, которой «Битлы» заканчивают концерт. Но The Beatles Rock Band на этом не заканчивается. Чуть остыв от последних аккордов Get Back, немного погрустнев, Harmonix добивают сумасшедшей The End с альбома Abbey Road, которая здесь исполняет роль финальной песни. И вот после нее уже не знаешь, что делать – то ли рыдать от горя, что игра уже пройдена, то ли просветленно восхищаться талантом участников самой великой группы за всю истории музыки. Истина, как обычно, где-то рядом. **СИ**

Вверху: Поупражняться в тройных вокальных партиях для начала лучше всего в Training Mode.



Справа: Помимо концертных площадок и студии, мы также побываем и в разных фантастических декорациях, например, на дне океана при исполнении Yellow Submarine.

Несмотря на то что The Beatles Rock Band появилась в России с большим опозданием, во всем остальном мире игра вышла в срок, а именно 09.09.09. Именно эта магическая дата была выбрана «юбилейной» для коллектива. Помимо детища от Harmonix на прилавках музыкальных магазинов в этот день появились переизданные и ремастированные альбомы группы, причем, кроме отдельных пластинок, в продажу поступили и два больших бокса: Mono и Stereo. В первом отсутствуют альбомы Abbey Road, Yellow Submarine и Let It Be, потому что их не существует в природе в моноиздании. Зато в нем есть моно-миксы не издававшихся на пластинках песен, вроде Hey Jude и I Want To Hold Your Hand. В Stereo Box запрятаны все тринадцать альбомов группы плюс двойник Past Masters с теми же неизданными треками, но уже в стерео.





Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ THE BEATLES: ROCK BAND ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Дмитрий Карасев



СТАТУС: Рецензент

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Guitar Hero III: Legends of Rock, Guitar Hero: Metallica

Общая лихорадка интереса к Guitar Hero и Rock Band прошла мимо меня. Играю, но скорее «чтобы быть в курсе»: выдающихся результатов не добиваюсь, рекордов не ставлю. Тем не менее, наблюдать за развитием нового жанра занятно хотя бы с точки зрения научного интереса.

Геймплей
Очередной типичный Rock Band... В общем, с геймплеем у Harmonix и так никаких проблем не было, так что вряд ли была существенная необходимость что-то менять. Из нового заметил разве что возможность подпевать хором – вполне приятное дополнение. А так все исполнено на привычно высоком уровне.

Графика
Вот что я всегда считал преимуществом Rock Band над Guitar Hero, так это более внимательное отношение к прорисовке персонажей. Смотреть на The Beatles, которые «как живые», было куда приятнее, чем на карикатурных «Аэросмитов». Яркие «клипы» для каждой песни представляют куда больший интерес, чем дежурные выступления со сцены.

Общее впечатление
Фанатов The Beatles игра подкупает вниманием к самой группе. Радужный видеоряд, изменения в облике музыкантов по мере развития их карьеры, архивные материалы – все это позволяет глубже погрузиться в историю Ливерпульской четверки. А фанаты, собственно, сериала будут рады видеть «очередную Rock Band». В итоге – все довольны.

9.0

Алексей Косожихин



СТАТУС: Ведущий Live Network Channel

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Rock Band 2, Guitar Hero 5

К ритм-играм я приобщился только уже во времена Guitar Hero III: Legends of Rock, но очень быстро наверстал упущенное. Стараюсь не пропускать сейчас ни одной вехи в стремительном развитии жанра. Играю преимущественно на соло-гитаре, не брезгуя при необходимости и басом.

Геймплей
Для воспитанного на Guitar Hero III: Legends of Rock гитарного виртуоза игра может показаться скучноватой. К тому же, Harmonix привычно чудят – перекладывают на гитару партии скрипки и, прости господи, трубы. Но ради заветных фотографий можно и потерпеть чуток – проходится игра на одном дыхании за несколько часов.

Графика
Визуальный стиль The Beatles – результат упорной эволюции всего сериала. Рано или поздно в какой-нибудь Rock Band 4 мы увидели бы и множество красивых локаций, и реалистичную анимацию музыкантов, и впечатляющие катсцены. Но, благодаря «крутости» бренда The Beatles, все это досталось нам намного раньше.

Общее впечатление
То, что The Beatles: Rock Band – лучшая ритм-игра, посвященная конкретной группе, – неоспоримый факт. Аналогичные «антологии» из-под бренда Guitar Hero создают впечатление, что Activision делает одолжение группам, а в The Beatles: Rock Band все наоборот – перед нами игра, созданная специально ради поклонников The Beatles.

8.0

Вячеслав Мостицкий



СТАТУС: Рецензент

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: The Beatles: Rock Band

Владея навыками игры на настоящем музыкальном инструменте и имея опыт участия в группах, всегда с некоторым пренебрежением относился к играм подобного жанра. Guitar Hero со товарищи не имеет никакого отношения к «музицированию», но как способ развлечься вполне себя оправдывает.

Геймплей
Испортить идеально работающую основу было практически невозможно, а улучшить ее у Harmonix получилось очень даже неплохо: вокальные гармонии и одновременная игра на гитаре и пение добавляют новых красок в и без того сочную эмоциональную палитру игры. Жаль, что количество песен далеко от желаемого.

Графика
Для меня The Beatles – единственная из всех представительниц жанра, которая смотрится не как безвкусное шоу марионеток (ох, этот Хэтфилд), а как игра стильная, выверенная и бережно перенесшая своих вдохновителей в цифровой формат. Последнее меня, как большого ценителя творчества группы, несказанно радует.

Общее впечатление
Хоть игра показывает нам исключительно веселых, жизнерадостных «битлов», намеренно скрывая песни сексуальной, социальной и наркотической тематики, филигранный арт-дизайн дополняется геймплейными новшествами – и в итоге мы получаем лучшую «игру в музыкантов» про самую влиятельную группу в истории рок-музыки.

10

Алексей «Boot» Бутрин



СТАТУС: Главный редактор сайта

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Guiar Hero: Metallica, Guitar Hero: World Tour

Человек-оркестр: играю на гитаре до Expert включительно, стучу в барабаны на Hard, завываю в микрофон на Medium. Участвовал в турнирах, даже что-то выигрывал, но потом забросил. Считаю, что Guitar Hero – лучше Rock Band, а Metallica – лучшая часть сериала.

Геймплей
Саундтрек составлен настолько грамотно, что создается впечатление, что перед нами не просто игра, а интерактивный гайд по творчеству Ливерпульской четверки. В противовес этому, новая гитара (ее мы опробовали на Игромире) – просто ужасна. Кнопки тугие и сильно утопленные, ремень короткий. Играть неудобно!

Графика
Среди всех музыкальных игр The Beatles с легкостью утрет нос не только первым частям Rock Band, но и многочисленному семейству Guitar Hero. И дело тут не в каком-то особом движке или невероятном количестве полигонов в моделях. Магия The Beatles – в великолепном чувстве стиля у ее создателей.

Общее впечатление
«Битломаны» должны быть в восторге. Но остальным, как мне, например, будет скучно. Ситуацию немного спасает прекрасное визуальное оформление, но на нем далеко не уедешь, ведь в базовых аспектах геймплея The Beatles ничем не отличается от «коллег по цеху» – просто еще одна музыкальная игра на заданную тему.

7.5

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Ehrgeiz
2 Castlevania Judgment
3 Final Fantasy VII: Advent Children

7.5

ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХН. — СТРАНА ИГР
ЗА ИГРОВУЮ МЕХА. — СТРАНА ИГР
ЗА САУНДТРЕК — СТРАНА ИГР





ТЕКСТ
Сергей Цилюрик

› Dissidia: Final Fantasy

Последние год-два оказались весьма урожайными на кроссоверные файтинги по мотивам популярных игровых вселенных. Super Smash Bros. Brawl, Castlevania Judgment и Dissidia: Final Fantasy – все они созданы в угоду фанатам и при этом заметно отличаются как от игр-прародителей, так и от классических представителей своего же жанра.

Почему же файтинг? Ведь RPG-формат отлично подходит для кроссоверов – взять ту же Namco x Capcom! Ответ прост: разработчикам нужна зрелищность. Причем не в заставках, как обычно, а прямо в геймплее. Кстати, Square Enix давным-давно пообещала, что бои в Final Fantasy XIII будут похожи на те, что мы видели в Advent Children – и вот, далеко ходить уже не надо, ведь Dissidia – самое настоящее игровое воплощение «Детей пришествия». Напыщенные короткие реплики, безумные кульбиты, спецэффекты в пол-экрана и тонны фансервиса – все это не может не напоминать о самой успешной полнометражке Square Enix.

Fabula Veta Crystallis

Advent Children многие ругали за то, что ее сюжет (полуторачасового боевичка, напомним) не шел в сравнение с историями из игр (40-часовых титанов). С этим, конечно, не поспорить, но зато в «Детях пришествия» с небольшими оговорками персонажи Final Fantasy VII предстали такими, какими их знают и любят фанаты.

Тем же качеством обладает и Dissidia. Ее авторы взяли из первых десяти номерных частей по главному герою и главному злодею, добавили по одному представителю FFXI и FFXII, смоделировали их согласно оригинальным дизайнам, надергали для каждого узнаваемых цитат и выбрали ряд характерных боевых приемов – и вуаля! Ценители Final Fantasy порадуются за персонажей, наконец-то скинувших оковы пошаговой боевой системы и показавших себя во всей красе, умилятся репликам, которые те отвешивают в адрес друг друга, оценят множество отсылок к памятным моментам сериала… и зададутся вопросами.

Почему Императора зовут, кхм, Император – при том, что у него еще двадцать лет назад в японской новеллизации FFII появилось имя Mateus, которое сами же создатели сериала видят каноничным (последнее эксклюзивное оружие Императора называется Mateus' Malice)? Почему Луковый рыцарь – непонятный безымянный ребенок, а не один из героев римейка FFIII на DS? Почему Сесил (как по сюжету, так и геймплейно) постоянно мечется между тьмой и светом, тогда когда в FFIV важным сюжетным элементом была его окончательная трансформация в паладина? Почему Барц превратился в радостного дебила, ведущего себя как десятилетний ребенок? Почему Куджа выставляется на посмешище,

Ни одна часть Final Fantasy не выходила официально на русском языке, но Square Enix почему-то решила, что фансервисному проекту, впитавшему в себя двадцатилетнюю историю сериала (о которой, будто бы, российские геймеры не должны были знать), локализация будет к лицу. И перевела «Диссидию» так, что всем пиратам, выпускавшим русификации Final Fantasy, впору сгорать со стыда. Невероятно, но факт: в игре с таким огромным количеством контента, с кучей отсылок и ворохом тонкостей, перевод без двух минут идеален. И это – оценка придирчивого человека, с сериалом знакомого очень тесно. Причем по многим приметам можно определить, что перевод делался напрямую с японской версии, а трудящиеся над ним люди, скорее всего, имели прямой контакт с разработчиками. В любом случае, они молодцы и их работа должна стать образцом для всех локализаторов России.

ИНФОРМАЦИЯ

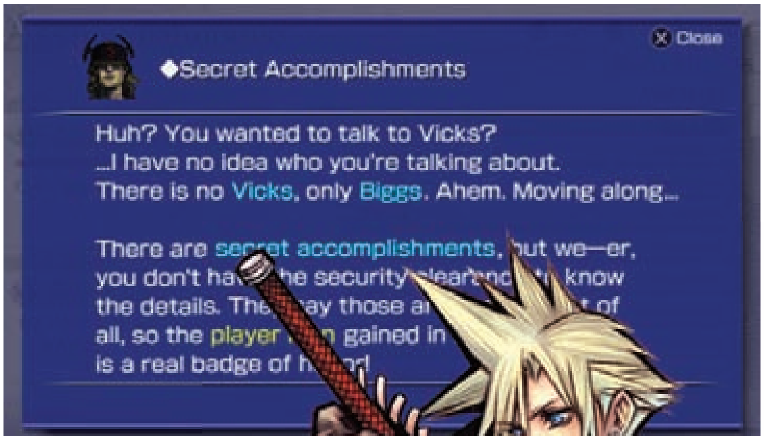
Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
fighting.3D
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Square Enix
Количество игроков:
до 2
Обозреваемая версия:
PlayStation Portable
Онлайн:
www.dissidia-finalfantasy.com
Страна происхождения:
Япония

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Большая продолжительность, обилие фансервиса, великолепный саундтрек, впечатляющая зрелищность и динамичность боев.

НЕДОСТАТКИ Множество спорных решений касательно появляющихся персонажей, провальный сценарий, огрехи в балансе, негодный AI, невозможность игры по онлайну.

РЕЗЮМЕ Dissidia – это крайне зрелищный файтинг, построенный по уникальной схеме. Благодаря умелому внедрению RPG-элементов он получил впечатляющую продолжительность, а появление знакомых персонажей лишь подстегнет интерес фанатов Final Fantasy. Тем не менее, в DFF не без удовольствия могут играть и люди, поверхностно знакомые с сериалом. Стоит, однако, помнить, что Dissidia – не идеальный фансервисный проект и не лучший файтинг, а ее боевая система устроит не каждого.



Вверху: Шутка, которая могла быть только в англоязычной версии игры: персонаж отказывается от неправильного имени. Дело в том, что при локализации Final Fantasy VI для SNES Биггз (названный так в честь персонажа «Звездных войн») был зачем-то переименован в Викса.



разучившись говорить о чем-либо, кроме как о театральных постановках? Почему судья-магистр Габрант, персонаж более глубокий, чем все вышеперечисленные вместе взятые, только и делает, что ноет о своей нелегкой судьбе?

Кстати, о фансервисе. Его в «Диссидии» не могло быть достаточно в принципе уже хотя бы потому, что главные герои и злодеи – совсем не обязательно фавориты публики. Мы не увидим ни Каина, ни Винсента, ни Юны, ни Сеймура, ни многих других полюбившихся персонажей. И самое обидное – ни один из героев ни разу не вспоминает об оставшихся за кадром товарищах. Притом, что слово «дружба» они повторяют столько раз, что оно не прошло бы ни один спам-фильтр. И не забудем, что многих из собранных здесь главных героев как следует раскрываться заставляли именно второстепенные действующие лица. Столь любимые фанатами любовные истории, конечно же, канули в Лету. На сцене – одиночки, сферические стереотипы в вакууме.

Впрочем, надо отдать разработчикам должное – всевозможные подсказки и советы, коих в игре, ввиду ее непростой механики, много, оформлены в виде речи превратившихся в NPC персонажей. Те везунчики, кому выдается учить игрока обращаться с «Диссидией», говорят в полном соответствии со своими изначальными ролями, и ветераны сериала смогут найти в тексте множество шуток «для своих» и отсылок к исходным играм сериала. А в чем здешний фансервис действительно преуспел, так это в менюшках. И еще в дизайне. Вся дерущаяся братия выглядит так, будто секунду назад сошла с рисунков Амано и Номуры – вплоть до мелочей. Хотя Номура и тут ухитрился подпортить впечатление своей любовью к разнообразным украшениям – больше половины состава персонажей обвешаны совершенно лишними, никчемными и неуместными камешками, бирюльками и сережками. Создается впечатление, что дизайнер стремился запихнуть эти рюшечки, куда только возможно:

КРИК ДУШИ
СЕРГЕЯ ЦИЛЮРИКА

Как так вышло, Square? Как можно уделять пристальное внимание множеству мелких деталей, которые будет помнить только преданный фанат, но при этом позволять себе так издеваться над персонажами? Ведь в «Диссидии» можно было раскрыть их глубже, показать с новой стороны, дать о них больше информации! Но единственный, кто удостаивается этого, – Фирион, здоровяк с мечтой «заполнить мир дикими розами». На секундочку, дикая роза была на гербе повстанцев, под которым Фирион сражался в FFII, и значение для него имела совершенно иное. А в «Диссидии» – боже мой! – добрая половина сюжета посвящена тому, как мускулистые мужики призывают из ниоткуда себе в руку аленький цветочек, несут возвышенную чушь о мечтах и потом дерутся.

Завязка тривиальна: есть Космос, богиня гармонии, и Хаос, бог раздора. Между ними существовал какой-то мифический баланс, который нам никогда не доведется лицезреть, а потом чаша весов изрядно сместилась в сторону Хаоса. За него выступили злодеи из десяти номерных частей Final Fantasy; Космос же призвала себе на помощь соответствующих героев. Как заведено в Final Fantasy, сперва герои добывают себе по кристаллу, каждый – побеждая своего антагониста, затем случается внезапный поворот сюжета, и… они опять дубасят тех же плохишей, а под занавес – и Хаоса. Звучит не так ужасно, правда? Так бы оно все и было, если бы каждые десять минут боев не перемежались сюжетными сценками. Тут привычная реакция «О, финалка, сюжетные сценки, должно быть интересно!» подводит: в течение диалогов, длящихся, наверное, не один час, герои не говорят ни единого достойного внимания слова. Их лексикон напоминает о Kingdom Hearts: они неустанно твердят одно и то же, раз за разом: свет, надежды, мечты, вера, поддержка, сражаться, будущее, друзья. Это становится невыносимым уже в первых сценариях, а продолжается до самой концовки. А ведь подумайте только, что вместо этого могло бы быть! Впервые все эти персонажи сошлись в одной игре – сюжетной игре! Как они друг с другом перезнакомились, как они поладят и уживутся меж собой при таких-то характерах, что их заботит и как они друг к другу относятся – ничего этого игроку не покажут. «Мы – воины света, мы сражаемся за наше будущее, мы в него верим, потому что у нас есть мечты, и мы победим, потому что нас поддерживают друзья», – вот что говорят они все. Даже злодеи потеряли всю индивидуальность! Едва ли не каждый из них занят тем, что играется со своим незадачливым протагонистом, а на большее и не способен. Исключение – Император, задумавший хитрый план и ставший едва ли не главным действующим лицом «Диссидии». Но при этом так и оставшийся без имени. Вот и возникает вопрос – зачем нам вместо правильного, толкового фансервиса такое слащавое фрик-шоу?

Сценка в точности повторяет рисунок Ёситаки Амано для обложки Final Fantasy II. Подобные отсылки в «Диссидии» не редкость.

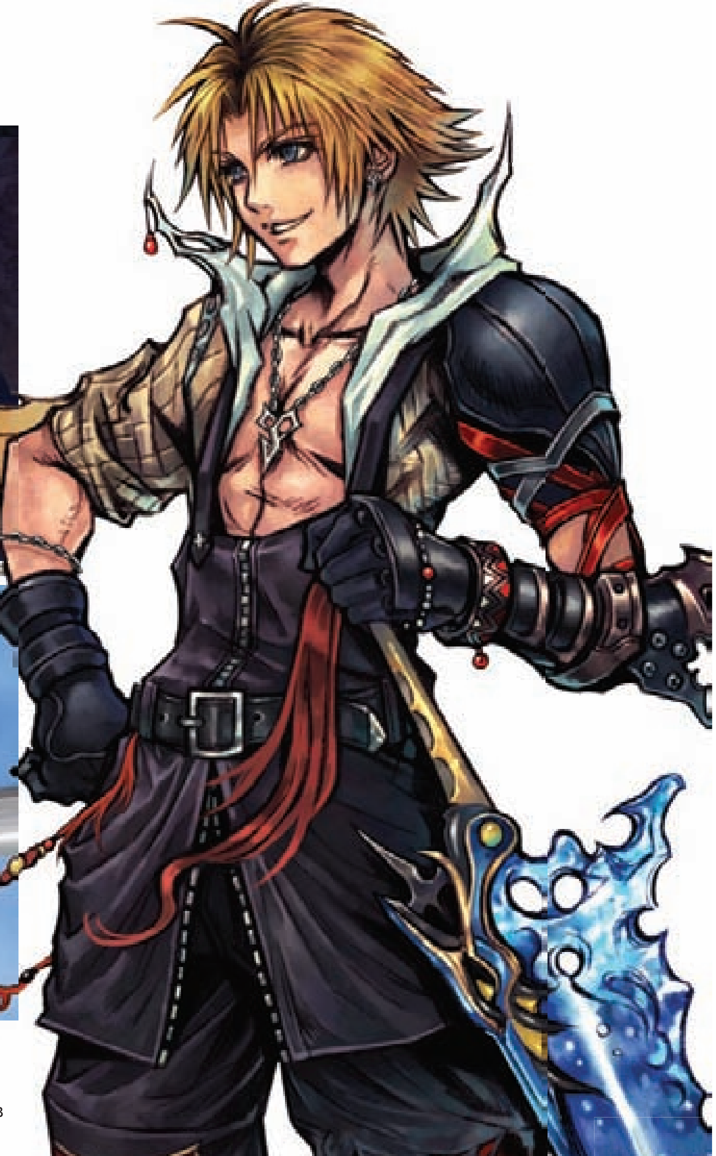




Осталось одеться в розовое платье и лечь под меч Сефирота.



Барц с чужими мечами невольно напоминает Гильгамеша из Final Fantasy XII.



в уши, на пояса, в волосы, на воротнички, в броню, на эфесы мечей... Сефироту некуда было прилепить цветные шарики – так на нем появился наручник, с которого свисает цепочка. Кто-нибудь, остановите уже Номуру!

Гравитации не существует

Основа боевой системы элементарна, но она обрастает настолько большим количеством нюансов, что впору вспоминать The World Ends with You (благо, команда ее делала та же). «Диссидия», в отличие от подавляющего большинства файтингов, не сводится к простому обмену ударами до полного истощения линейки здоровья одного из участников. Тут куда большую роль играет показатель, именуемый «волей» (Brave), – он указывает на силу атаки по HP в каждый конкретный момент. Кнопка «круг» отвечает за удары по воле противника (каждый удачно проведенный выпад не только повышает эту характеристику у атакующего, но и сокращает ее у жертвы), а «квадрат» – за приемы, наносящие урон по HP. Буквально, одной кнопкой набираем силу атаки, а второй – вкладываем эту силу в решающий удар. Не стоит, однако, полагать, что у каждого персонажа всего два приема. Обычно их десяток-дюжина, и на каждую из кнопок можно назначить по три штуки (простое нажатие и комбинации со стрелками «вперед» и «назад»). Вдобавок ко всему различаются наборы приемов на земле и в воздухе.

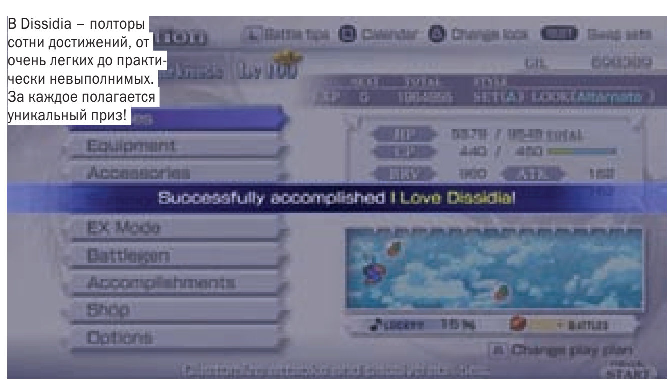
Что же помешает игрокам бить друг друга исключительно по HP? Дело в том, что после попадания HP-атаки воля нападающего каждый раз сбрасывается до нуля и затем медленно растет до изначального показателя (определяемого уровнем персонажа и экипировкой). В это время противник запросто может вашу волю сломить (Break) – то есть, сбить ее еще ниже нуля. Сломленный персонаж восстанавливается еще медленнее, и его HP-атаки становятся неэффективными, в то время как противник получает огромный – зачастую решающий – Brave-прирост. Таким образом, игрок вынужден

Недодоработки

Для западного релиза разработчики внесли некоторые коррективы в боевую систему (то есть, японская версия была еще более несбалансированна – притом, что разработка игры велась добрых три года!), сократили в несколько раз обязательное обучение в начале (то есть, оно было еще длиннее!) и добавили самый убогий режим «Диссидии» – Arcade Mode. В нем игрок вынужден использовать заранее заготовленных персонажей – то есть, не может менять экипировку и даже не вправе переназначить умения на более привычные комбинации кнопок. Выходит, что сражаться приходится по большей части с управлением, а ведь сложнейшие сражения Arcade Mode, проводящиеся под тиканье таймера, заставили бы попотеть даже опытных игроков с удобно настроенными бойцами. Забавно, что Square Enix решила выпустить в Японии то самое «исправленное и дополненное» издание DFF, которое получили мы с вами, под названием Dissidia Final Fantasy Universal Tuning.



В сюжетном режиме в перерывах между схватками предстоит водить фигурку героя по расчерченному на квадратики полю и заглядывать в сундуки с сокровищами, запечатанными в камни призываемыми существами и многочисленными врагами.



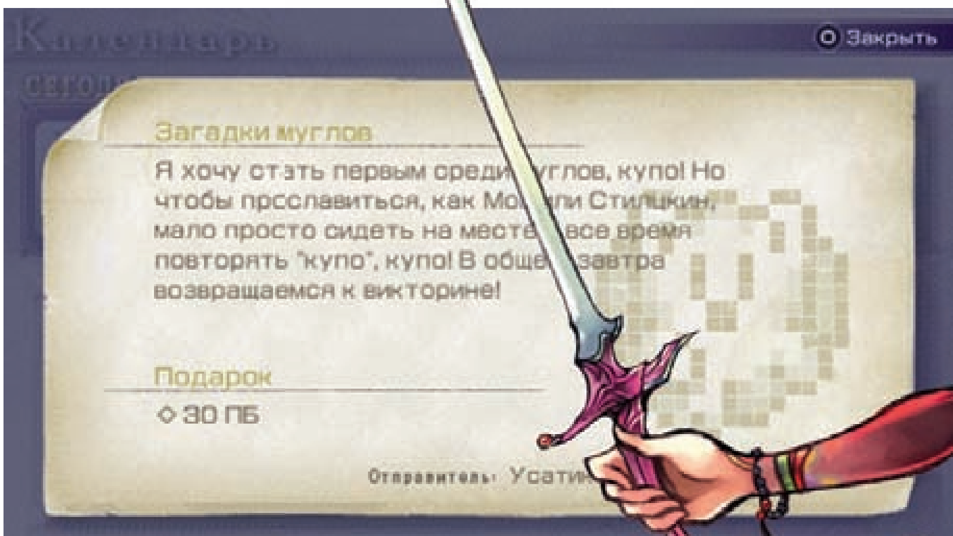
В Dissidia – полторы сотни достижений, от очень легких до практически невыполнимых. За каждое полагается уникальный приз!



Нет, Гарланд, нет! Остановись! Не смей портить и без того слабую первую часть совершенно ненужными ей сюжетными дырами!



Побочный сценарий, посвященный Шантотто из FFXI, запросто может вызвать улыбку, да еще и не одну. Всю игру стоило сделать такой.



Вверху: Каждый день приходит по письму от муглов. В них могут содержаться и вопросы на знание сериала, и призы, и просто интересные факты.



Знакомый почерк

Сценарий – самая слабая сторона «Диссидии», с этим не поспорить. Однако его создатели повинны не только в авторстве негодных диалогов, но еще и в ретконе – изменении сюжета уже вышедшего произведения в угоду своим новым фантазиям.
Как же они могут такое провернуть, спросите вы, если «Диссидия» относительно предыдущих частей настолько очевидно неканонична? Если бы! Чем ближе к развязке, тем чаще игра намекает на то, что здешний Хаос – на самом деле тот самый Хаос, что был последним боссом самой первой Final Fantasy. И последняя заставка вкупе с секретными «докладами» весьма недвусмысленно связывают Dissidia с FFI, наворачивая Гарланду дичайшую предысторию, которая с оригиналом не рифмуется ну совсем никак. Зачем надо было так грубо и без особого повода натягивать одну историю на другую – непонятно. Впрочем, многое проясняет имя человека, руководившего написанием сценария. Это Мотому Торияма, автор беспомощных историй My Life as a Dark Lord и Revenant Wings (в которой, к слову, творилось ровно такое же пустопорожнее словоблудие), он же режиссер X-2. Так что, господа, наслаждайтесь дивными диалогами героев «Диссидии» и ни на секунду не забывайте, что следующая работа Ториямы-сан – Final Fantasy XIII.

постоянно поддерживать баланс между двумя типами приемов.

Также во время поединков на поле боя присутствует так называемая C-энергия, которую стоит собирать, заполняя соответствующую шкалу. Когда C-линейка достигнет максимума, герой может по желанию перейти в C-форму. В ней персонаж становится гораздо мощнее и получает возможность применить сверхмощный C-прием, способный запросто сломить волю противника и значительно приблизить победу.

Подготовка персонажа едва ли не важнее, чем мастерство игрока в бою. Вообще, сами битвы занимают от силы треть игрового времени; все остальное – бесконечные менюшки, подтверждения, выборы. Возиться с ними придется побольше, чем в львиной доле RPG! Улучшить уклонение или сделать контрудары критическими? Надеть броню с лучшей защитой или собрать комплект экипировки с полезным бонусом? Навесить на себя побольше аксессуаров, дающих непосредственный эффект, или лучше подойдут усилители этого эффекта? Да не забыть выбрать, какое из трех десятков призываемых существ лучше поможет в грядущем бою… Впрочем, не последнюю роль играет и банальная прокачка. Вопреки тому, что говорили разработчики, персонаж 20 уровня не будет иметь практически никаких шансов против персонажа 80-го

КОЛИЧЕСТВО ВСЕВОЗМОЖНОГО КОНТЕНТА ОГРОМНО – ТЕ, КОГО DISSIDIA ЗАЦЕПИТ ВСЕРЬЕЗ, ПРОВЕДУТ ЗА НЕЙ НЕ ОДИН ДЕСЯТОК ЧАСОВ.

(уже хотя бы потому, что последнему достаточно одной успешной HP-атаки, а первый просто не сможет накопить достаточно воли из-за высокой защиты противника).

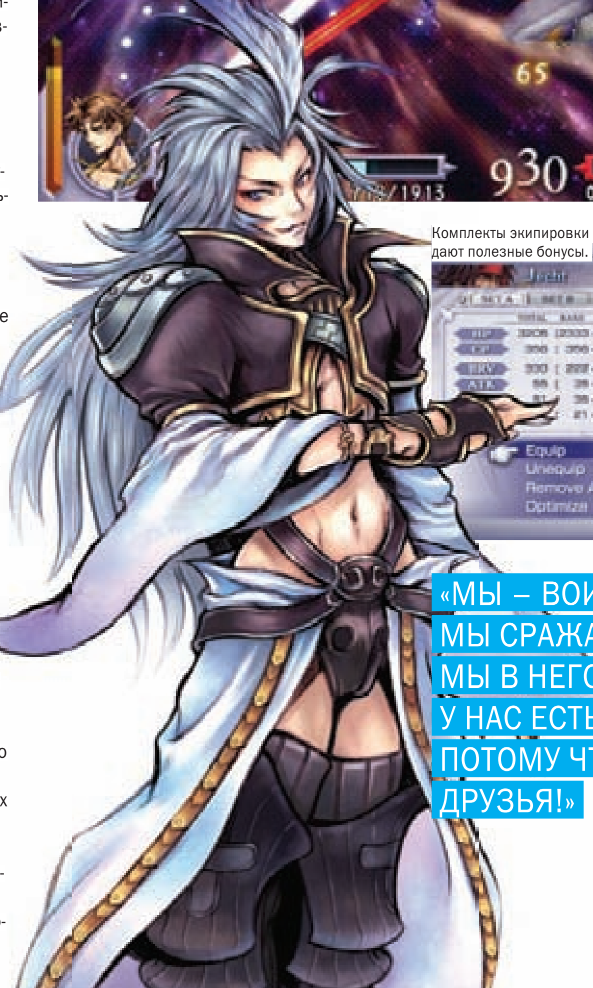
Наконец, на исход битвы в немалой степени влияют и сами арены. «Диссидия» – файтинг по-настоящему трехмерный: герои свободно бегают по стенам, выделывают невообразимые прыжки и кульбиты и даже летают. Словно гравитации не существует вовсе! Дюжина карт, на которых разворачиваются баталии, разнятся от небольших интерьеров до огромных открытых пространств. Иногда – слишком огромных для двоих бойцов. А порой они вертикальные, и на них находящегося вверху противника не видно в принципе. И вот уже добрая половина арен оказывается непригодной для нормальной игры…



С-приемы многих героев заканчиваются примерно вот так. В одинаковой позе и с перекошенным лицом. В Японии такое, наверное, считается модным.

Веселее вместе

Разработчики обосновывают свой выбор платформы для Dissidia тем, что по split-screen мультиплеер потерял бы весь свой шарм – а значит, надо было делать игру на портативной консоли (DS не подошла ввиду графических ограничений). Выходит, об онлайне в Square Enix никто будто бы и не вспомнил вовсе: разве что-то мешало выпустить еще более красивую «Диссидию» хоть на той же PS3? Впрочем, с онлайновым мультиплеером дружит и PSP, хоть разработчики и чураются режима Infrastructure, и создатели Dissidia – изначально рассчитанной на игру вдвоем! – в их числе. При этом пункт меню, позволяющий запустить матч по локальной Wi-Fi сети, будто в издевку называется Online Lobby, запутывая доверчивых игроков.





Комплекты экипировки дают полезные бонусы.

Да и с локальным мультиплеером не все гладко. Во-первых, разные версии DFF не могут соединяться друг с другом, а русская за европейскую не считается. Во-вторых, игра начинает заметно подтормаживать, а иногда и вовсе вылетает в лобби посреди матча. Наконец, именно в состязании с живыми людьми особенно остро встает вопрос баланса.

Это очень грустно, на самом деле. У многих героев есть быстрые удары по воле, переходящие в атаки по HP; у злодеев – нет. Зидан, Куджа, Голбез, Сефирот, Сесил – все они имеют в своем арсенале быстрые и крайне неприятные для противника возможности. Некоторые персонажи получают в С-форме новые приемы или особенности (например, Фирион

«МЫ – ВОИНЫ СВЕТА, МЫ СРАЖАЕМСЯ ЗА НАШЕ БУДУЩЕЕ, МЫ В НЕГО ВЕРИМ, ПОТОМУ ЧТО У НАС ЕСТЬ МЕЧТЫ, И МЫ ПОБЕДИМ, ПОТОМУ ЧТО НАС ПОДДЕРЖИВАЮТ ДРУЗЬЯ!»

лечится на отнятое у противника число HP – то есть, почти всегда полностью, атаки Клауда начинают пробивать все блоки, а Сефирот получает прием Heartless Angel, срезающий волю врага до единицы), в то время как другие довольствуются лишь увеличенными характеристиками и регенерацией. Увы, с балансом в Dissidia проблемы есть, и немалые.

А состязаться с управляемыми AI соперниками, тем временем, предсказуемо неинтересно. Они блокируют такие атаки, которые люди в жизни бы не отразили, они предугадывают все хитрости и не покупаются ни на какие уловки. Когда оппонент уворачивается от двух десятков ударов подряд, чтобы потом великодушно получить урон от двадцать первого, создается впечатление, что он просто решил поддаться, не более того. Остается находить такой прием, которому AI противостоит не столь рьяно, и использовать преимущественно его (потому что применение других, менее эффективных, тут же карается контратакой). Удовольствия от такого противоборства, само собой, немного.

Но и это еще полдела. За некоторых далеко не слабых персонажей компьютер, как ни странно, просто не умеет играть. Эксодес и Габрант, например, в его руках превращаются в жертвенных ягнят и не используют и трети



На самом деле, «УБОАА» – предсмертный крик Императора в японской версии Final Fantasy II. В англоязычной версии он звучит иначе.

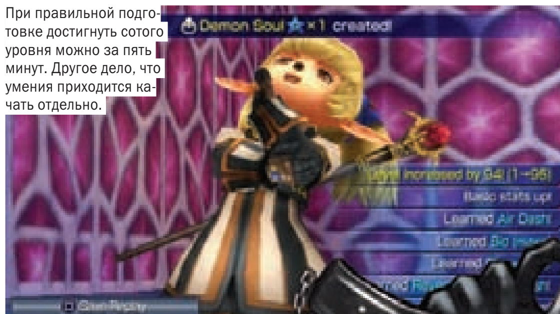


Специальный пункт меню всегда подскажет, из какого противника при каком условии и с какими шансами выпадет нужный предмет.

своего потенциала. Зато какая-нибудь Ультимеция под его контролем вытворяет такое, что только диву даешься.

Конфетка с горчинкой

Хоть боевая система «Диссидии» оказалась далеко не безупречной, а сюжет никуда не годится и вовсе, выглядит игра просто потрясающе. Детализация героев, их анимация, спецэффекты – все выполнено на том высочайшем уровне, какого мы только и ждем от Square Enix. Саундтрек без прикрас великолепен – ведь за него отвечал Такехару Исимото, автор музыки к The World Ends with You и Crisis Core: Final Fantasy VII. Помните, какие в Crisis Core были замечательные аранжировки композиций Уэмацу? Так вот, здесь их еще больше! Каждая часть подарила «Диссидии» по две избранные боевые мелодии, сыгранные на новый лад, плюс еще одну – с оригинальным звучанием. Все их можно прослушать в специально отведенном для этого «Театре». Да и вообще количество всевозможного контента огромно – те, кого игра зацепит всерьез, проведут за ней не один десяток часов. «Диссидия» буквально нуждает возвращаться к себе снова и снова, потчуя ежедневными письмами от муглов, специальными днями, когда растут получаемые за бои опыт, деньги и бонусные очки, необходимостью качаться и набивать (ей-богу, как в MMO!) компоненты для создания крутой экипировки.



При правильной подготовке достигнуть сотого уровня можно за пять минут. Другое дело, что умения приходится качать отдельно.

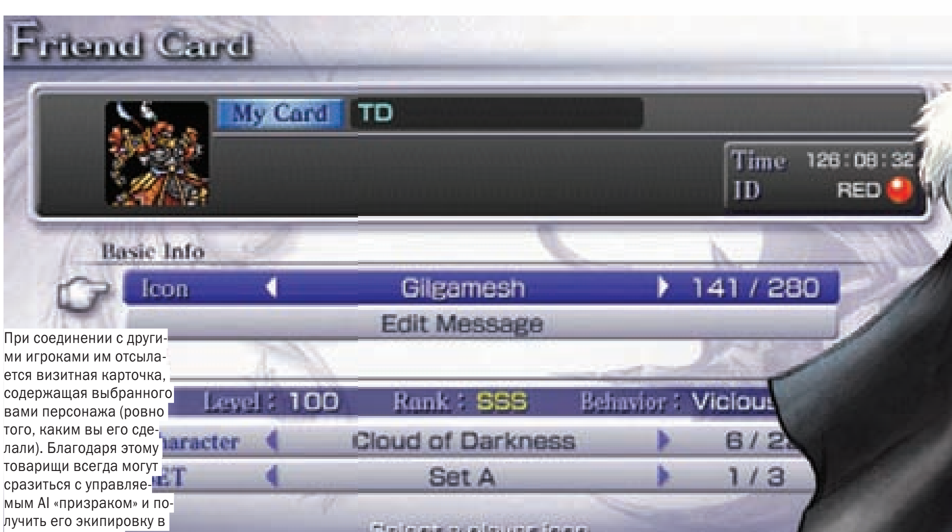
Проматывая сюжетные сценки, злясь на дисбаланс, запускаешь ее каждый день, пробуешь новые комбинации аксессуаров и способностей, устраиваешь дуэли с друзьями, а потом вдруг понимаешь, что провел за «Диссидией» больше времени, чем за всеми другими Final Fantasy за последние пару лет. Ведь игра-то отнюдь не плоха, она хороша! И негативный в целом тон рецензии обусловлен в первую очередь тем, что ее действительно большой потенциал реализован спустя рукава, тем, что многие недостатки можно было с легкостью исправить. И очень жаль, что одному лишь обсуждению этих недостатков можно (и, честное слово, нужно!) посвятить несколько страниц. **СИ**

КОММЕНТАРИЙ

ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ



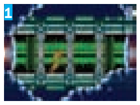
Dissidia – хорошая игра. Ее просто не в чем упрекнуть: графика выше всяких похвал, подборка персонажей обязательно вызовет отклик в душе геймера, знакомого с какими-либо выпусками Final Fantasy, да и фансервис здесь буквально зашкаливает. Нельзя и шагу ступить, чтобы не наткнуться на весомую причину пустить скупую слезу и загореться желанием пройти заново «ту самую Финалку». В то же время, как самостоятельная игра Dissidia не смогла заинтересовать ну никак. Проходишь битву за битвой, карту за картой, но совершенно не отдаешь себе отчета в том, что происходит. «Как это у меня так получилось? Почему все так красиво? А, впрочем, получилось красиво – и ладно».

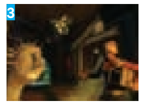


При соединении с другими игроками им отсылается визитная карточка, содержащая выбранного вами персонажа (ровно того, каким вы его сделали). Благодаря этому товарищи всегда могут сразиться с управляемым AI «призраком» и получить его экипировку в виде артефактов.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Metroid Zero Mission
2 Shadow Complex
3 BioShock

9.5



Чрезмерная сложность некоторых боссов Echoes в «Трилогии» была исправлена.



Metroid Prime 2: Echoes



ТЕКСТ
Сергей Цилюрик

Metroid Prime Trilogy

GameCube был далеко не так успешен, как PlayStation 2, и большинство геймеров предпочли консоль от Sony, пропустив более чем достойные эксклюзивы из стана Nintendo. Такие, как Eternal Darkness, The Legend of Zelda: The Wind Waker и первые две части Metroid Prime. Сейчас, с ростом популярности Wii, переиздания старых хитов становятся все более актуальными.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
action-adventure.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Retro Studios
Количество игроков:
до 4 (в MP2)
Обозреваемая версия:
Wii
Онлайн:
www.metroid.com
Страна происхождения:
США

Многие скажут – зачем, мол, эти переиздания, когда у Wii полная обратная совместимость? Ну, все же найти необходимые для «кубовских» игр карточку памяти и контроллер сейчас не очень просто (особенно в России), да и лишние затраты мало кого обрадуют. Некоторые GC-игры не поддерживали прогрессивную развертку (как, например, Resident Evil) – это может с легкостью быть исправлено при их переносе на Wii. Впрочем, вышедший недавно Resident Evil Archives – как раз плохой пример Wii-мейка. То ли дело Metroid Prime Trilogy.

Чего стоит один только тот факт, что по цене одной игры мы получаем целые три – и какие! Петь дифирамбы «Праймам» можно бесконечно; но мы пока отметим лишь, что первая часть по сводным рейтингам рецензий, собранным gamerankings.com, входит в топ-5 лучших игр за все время. Metroid Prime 3: Corruption изначально вышла на Wii, поэтому в компиляции предстает в неизменном виде, а вот первые два выпуска заметно похорошели. Они уже поддерживали 480p в «кубовские» времена, зато теперь научились выдавать широкоформатную картинку и опрятно выглядят на HD-экранах. Разработчики из Retro Studios воспользовались приростом мощности при переходе на новую консоль и улучшили качество многих текстур. Но самое главное – они поменяли схему управления, адаптировав ее под новые возможности.

Тут стоит прерваться и напомнить, что сериал Metroid посвящен приключениям охотницы за наградами Самус Аран, облаченной в чудо-скафандр. Благодаря ему Самус может сворачиваться в шарик (позволяющий проникнуть в самые труднодоступные закоулки), стрелять ракетами и различными лучевыми залпами прямо из руки, сканировать окрестности и проделывать еще кучу разных трюков – при условии наличия соответствующих апгрейдов костюма, конечно же. Их поиску, по большей части, и посвящен геймплей. Сериал Metroid Prime от прародителя отличается, главным образом, лишь сменой перспективы. Поэтому он и не FPS, а action-adventure с видом от первого лица, и поэтому точность и быстрота реакции здесь большой роли не играют. На GameCube для передвижения и поворота прицела и вовсе использовался лишь один аналог (а не два,

Во всех частях «Трилогии» теперь есть награды, дебютировавшие в MP3. За победу над боссами и достижение определенных геймплейных задач игрокам выдаются разноцветные значки, которые можно обменивать на всевозможные бонусы: саундтрек, концепт-арты и даже возможность снятия скриншотов по одному нажатию кнопки. Также в первых двух «Праймах» добавился режим сложности Hypermode (как будто они на Hard были недостаточно сложны, ей-богу!). Еще в «Трилогии» сохранился экспериментальный мультиплеер из второй части MP – чисто для галочки, надо полагать. В нем по-прежнему лишь шесть арен, и играть через Интернет нельзя. Впрочем, Кенсуке Танабе, продюсер сериала, недавно обмолвился, что «продолжает подумывать о мультиплеере для линейки Prime». То есть, шансы на то, что «Трилогия» – не панихида по «Праймам» и, может быть, мы еще увидим продолжение на Wii. С классным управлением, разнообразными персонажами и онлайновыми матчами. Впрочем, прямо сейчас в Retro Studios заняты другим проектом – пока еще не анонсированным.

В разных частях игры у шлема Самус разные функции. В третьей, например, с его помощью получается призывать на подходящие для приземления площадки космический корабль.



Metroid Prime 3: Corruption

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА До сих пор хорошо выглядящая графика, отличное управление, море контента. В каждой из трех игр – огромный, интересный мир с неповторимой атмосферой.

НЕДОСТАТКИ Вторая часть заметно провисает по сравнению с первой и третьей; достижения реализованы не лучшим образом.

РЕЗЮМЕ Самая выгодная покупка, которую только может сделать владелец Wii. Metroid Prime Trilogy – это три части одного из лучших игровых сериалов современности – дополненные, оптимизированные – по цене одной игры. По качеству с «Трилогией» могут сравниться разве что Super Mario Galaxy да SSB Brawl; по количеству контента же перед ней меркнут все. Отказываться от идеального повода ознакомиться с современной классикой видеоигр попросту нельзя.



Стрелять по плечам Омега-пирата теперь легче легкого.

Metroid Prime



Битва с Мета-Ридли в начале третьего «Прайма» – пожалуй, самая зрелищная в сериале.

Metroid Prime 3: Corruption

как обычно в шутерах). Чтобы осмотреться по сторонам, надо было остановиться и зажать правый «шифт»; левый же фиксировал взгляд на нужном объекте (например, на враге), и Самус начинала двигаться вокруг цели. Эта схема управления отлично подходила «Праймам», но требовала привыкания – и это многих оттолкнуло от первых двух частей (особенно тех, кто начал с третьей и был избалован удобствами пульта). В Metroid Prime Trilogy все три игры используют схему, представленную в Corruption – то есть, можно и свободно крутить головой на ходу, и автонаведение на нужную цель по-прежнему работает. С одной стороны, стало несколько проще, благо теперь выбирать себе мишень можно простым поворотом руки; с другой – сложнее, ведь теперь точность попаданий играет несколько большую роль.

Первый Metroid Prime был, по сути, адаптацией оригинального Metroid в 3D. Абсолютно так же Самус прилетала на планету, где подлые Космические Пираты отстроили базу и плели козни, так же, не проронив ни слова, исследовала ее, выясняла, что к чему, попутно расправляясь со злодеями. При этом, в отличие от 23-летней игры для NES, «Прайм» порадовал достаточно приличным сюжетом – или, точнее говоря, предысторией. Самус, сканируя окрестности, узнавала больше и о самой планете Tallon IV, и о ее бывших обитателях (расе Чозо, создателях суперкостюма героини), и о буднях Космических Пиратов. Ни дать ни взять – «Биошок», правда? Только при этом ни одного диалога, ни одной сценки, ничего такого, что могло бы помешать игроку ассоциировать себя с Самус.

Metroid Prime 2: Echoes выдалась куда менее камерной. В ней героиня путешествует по планете Aether, у которой появился темный двойник. Большую часть игры главной целью Самус является перекачка энергии из генераторов темного мира в генераторы мира светлого, а во время прохождения бесстрашная охотница постоянно шмыгает между двумя ипостасями планеты, словно Линк из The Legend of Zelda: A Link to the Past. Отсюда и негатив: прохождение выходит чересчур линейным, размеры самого игрового мира из-за наличия у каждой локации «двойника» будто бы уменьшились, причем на темной стороне все выглядит слишком уж однообразно. Да и борьба Света и Тьмы «Метроиду» совсем не к лицу.

Но в третьей части студия полностью реабилитировалась. Именно здесь появилась та кинематографичность, которой была начисто лишена первая Metroid Prime; Corruption вдруг предстала самым настоящим блокбастером. Сама Самус выступила уже в качестве агента Галактической Федерации, спасающего одну планету за другой, и от размаха происходящего, равно как и кульминации «Трилогии» захватывало дух.

Поэтому, если у вас-таки не было в свое время GameCube и если вас хоть сколько-нибудь интересует жанр action-adventure, вы просто обязаны приобрести Trilogy. Поверьте: она стоит каждого потраченного рубля. **СИ**



Облачение героини меняется неоднократно.

Metroid Prime 2: Echoes





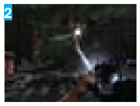
Вырывать двери с помощью нунчака можно будет только в третьей части – первые две остались верны функционалу геймкубовского контроллера.

Metroid Prime 3: Corruption

ОТКАЗЫВАТЬСЯ ОТ ИДЕАЛЬНОГО ПОВОДА ОЗНАКОМИТЬСЯ С СОВРЕМЕННОЙ КЛАССИКОЙ ВИДЕОИГР ПОПРОСТУ НЕЛЬЗЯ.

PC
PS3
XBOX 360

ПОХОЖИЕ ИГРЫ


1 Left 4 Dead
2 Hellgate: London
3 Diablo II

8.5

ЗА АРТ-ДИЗАЙН — СТРАНА ИГР
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ — СТРАНА ИГР
ЗА МУЛЬТИПЛЕЕР — СТРАНА ИГР



ТЕКСТ
Вячеслав Мостицкий

› Borderlands

«Хвала игре Borderlands, в кузнице Gearbox выкованной!» У последнего творения техасцев есть хороший шанс стать любимой электронной забавой народов всего мира, причем даже нашего, русского – на земле, обильно поросшей MMO-сорняками.

А все почему? Именно такие самородки, как Borderlands, не дают окончательно кануть в Лету славной традиции рассказывать взахлеб о своих виртуальных подвигах, совершенных накануне: какую крутую пушку нашел, как, возвращаясь с «охоты», нарвался на патрульный конвой и как с пятой попытки забил-таки огромного жука. Любители MMO, если хоть когда-нибудь делают передышки, знают об этом не понаслышке; но эта прослойка геймеров – весьма специфическая, и далеко не каждый имеет к ней отношение. В ориентированных на одиночное прохождение играх власть скрипта (или пусть будет «дизайнерской мысли») непоколебима, и опыт общения с ними зачастую у всех более-менее одинаковый, с незначительными изменениями в зависимости от личных предпочтений. Возможно поэтому игры когорты Diablo, в первую очередь благодаря системе случайно генерируемого контента (а во вторую – много чему еще), занимают в наших



В BORDERLANDS МИР ХМУРОГО БУДУЩЕГО – ЯРКИЙ, С КРИЧАЩИМИ ЦВЕТАМИ И НЕСЛАБОЙ ДОЗОЙ КОМИКСНОГО ФАРСА.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
role-playing.action-RPG/shooter.first-person
Зарубежный издатель:
2K Games
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб» (консоли)
Российский издатель:
«1С» (ПК)
Разработчик:
Gearbox
Требования к компьютеру:
CPU 2,4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
до 4
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.borderlandsthegame.com
Страна происхождения:
США

НАШ ВЕРДИКТ

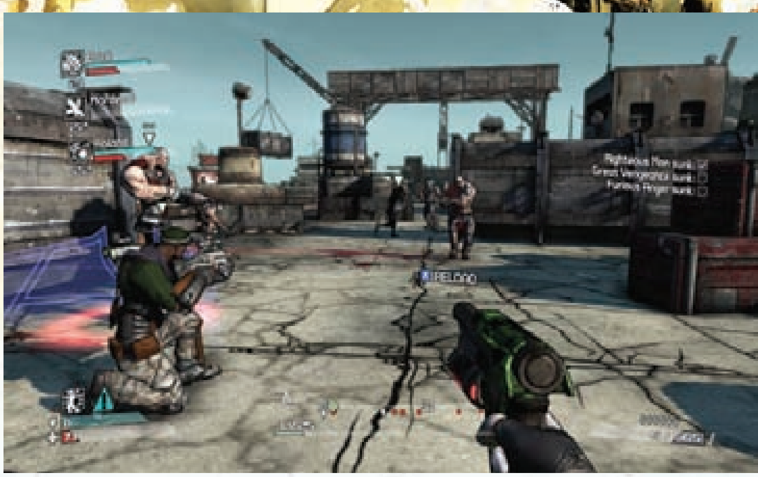
ДОСТОИНСТВА Отличный стиль, тонны оружия, огромный свободный мир, идеальный режим совместного прохождения, высокая ценность повторной игры.

НЕДОСТАТКИ Слабый и еле заметный сюжет, мелкие баги (застревание в объектах, ошибки анимации), иногда неадекватный AI и прочие мелочи.

РЕЗЮМЕ Gearbox неожиданно для всех выдала свою лучшую игру. Она актуальная, красивая и разнообразная, к тому же без скучной бирки «обязательна к покупке». Ее нельзя рекомендовать к приобретению всем и каждому, потому что впечатления сильно зависят от личных предпочтений – в первую очередь из-за специфического типа геймплея. Но, глядя на увеличивающееся с каждым днем количество фанатов, можно сделать вывод, что играющая часть Земли нескоро забудет Пандору.

МОЖНО СКАЗАТЬ, ЧТО ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ТОГДА, КОГДА У ВАС ПРОПАДАЕТ ИНТЕРЕС ИССЛЕДОВАТЬ ЕЕ МИР.





Слева: HUD очень удобен и информативен: тут и активное задание, и радар, и степень готовности особого умения, и состояние оружия, и статус помощников. Все будто бы проецируется на сетчатку персонажа, как в Halo и Section 8.

сердцах особое место. А тех, кто посягает на это место, мы часто люто ненавидим (есть и приятные исключения, вроде Titan Quest), против собственной воли сравнивая с полюбившимся «эталоном». У Borderlands, зверя той же породы, к счастью, достаточно наглости и оригинальности (а у ее создателей – идей), чтобы понравиться многим.

И тем не менее, поначалу она может ввести в замешательство. Стильная обложка словно предупреждает: «Эта игра снесет вам башку!» И как же отлично она это делает! Но важно отметить – отнюдь не теми средствами, о которых думаешь в первую очередь. Тут почти нет сюжета, крайне мало разговоров (в основном, монологов), примерно столько же скриптовых сцен, живая речь слышна хорошо если раз в полчаса – у Borderlands не развито то, что зарубежные журналисты называют presentation, способ, которым игра подает себя геймеру, стремится его впечатлить. Единственное ожидание, что не испаряется с обескураживающим пшиком в первые же несколько минут, – это визуальный стиль и графика. Если вдруг вы, гуляя по улице, встретите одного из сотрудников Gearbox (еще невероятнее окажется то, что вы знаете в лицо хоть одного из них) и скажете, какой у них классный получился cel-shading, он, скорее всего, обидится. «Это не просто cel-shading – это собственная уникальная разработка, плод совместных творческих усилий наших программистов и дизайнеров, – примерно так создатели описывали оригинальное визуальное решение. – Нам удалось то, чего не могли добиться другие: перенести яркие концепт-арты художников в трехмерный мир с минимальными изменениями». На практике это мало чем отличается от игр тех разработчиков, которые открыто говорят об использовании «мультяшной» технологии затемнения объектов – но какая разница, если результат выглядит хорошо в обоих случаях? Это не живописная абстрактность Okami, не нарочитая грубость XIII и не почти осязаемая «бумажность» Wind Waker – это нечто свое, причем получилось очень и очень недурно, не в последнюю очередь благодаря выбранному сеттингу послеядерного упадка.

Под постапокалипсисом в большинстве случаев подразумевается грязь, кровь и все оттенки коричневого с жирными мазками ядовито-зеленого (еще мутанты, панки и разруха, но с этим тут все предсказуемо хорошо). А в Borderlands мир хмурого будущего – яркий, с кричащими цветами и неслабой дозой комиксного фарса. Да еще с грубоватым юмором и «южным» акцентом – родные края дают о себе знать.



Эта прекрасная картина не нуждается ни в какой подписи.



Слева: К сожалению, транспортных средств в игре всего один вид. Зато раскрашивать можно в самые разные цвета. Как, кстати, и самих героев.



Слева: Если у «имени» противника есть приставка «badass», значит это особо злой и живучий экземпляр. Его имеет смысл убивать в первую очередь. А продолжите качаться – увидите еще и не такие причудливые «звания».

Многое тут позаимствовано из Fallout («Убежище», торговые автоматы), из «Безумного Макса» (анархистские банды, разъезжающие на фантастическом транспорте) и даже из «Звездных Войн» (разговорчивые помощники-дроиды). Все эти штрихи нарочито очевидны, но в руках Gearbox они буквально заиграли новыми красками. И ведь посреди этого бесшабашного цирка на руинах нередки проявления откровенного насилия, даже садизма, причем в общем и целом такая игра на контрастах выгодно выделяет Borderlands на фоне конкурентов.

Но вернемся же к вопросу о сносе башни. Ничуть не графика делает Borderlands столь привлекательной, а необычность жанра и многообразие «начинки». Выглядит происходящее на экране как шутер от первого лица, и играется оно, по сути, точно так же, как выглядит. Но уже по всплывающим над головами врагов циферкам урона можно заподозрить игру в теснейшей связи с ролевыми собратьями – как ерничает рекламный плакат, два жанра «слились в экстазе и заделали ребеночка». Бастарда сами же родители в Gearbox прозвали Role-Playing Shooter, и это настолько удачное имя, что «Стране Игр» пора вносить его в свою систему жанров. И самое примечательное, что обе составляющие совершенно полноценны: шутер именно такой, каким мы привыкли его видеть в «чистокровных» представителях жанра, а ролевая система – отнюдь не пятая нога и действительно влияет на геймплей. Все зиждется на жестко заданном классовом принципе: единожды выбрав один из четырех классов, игрок не может переквалифицироваться или изучить чужие способ-

ЗАЛИПАТЬ В ИНВЕНТАРЕ ИЛИ МАГАЗИНЕ, ПО ПОЛЧАСА СВЕРЯЯ ХАРАКТЕРИСТИКИ И ВЫБИРАЯ СТВОЛ ПОДЛИННЕЕ ДА ОБОЙМУ ПОТОЛЩЕ, – ВОТ ЧЕМ ВЫ БУДЕТЕ ЗАНИМАТЬСЯ В СВОБОДНОЕ ОТ СТРЕЛЬБЫ И СБЫТА ЛУТА ВРЕМЯ.

ности – к профессии геймер привязывается всерьез и надолго (всегда, впрочем, можно создать нового героя). У каждого класса имеется своя особенность – вроде «метательного» сокола у Охотника – и три уникальных ветки умений: одна отвечает за развитие профильного навыка, вторая – за защиту и третья – за умение обращаться с оружием. Таким образом, даже в рамках выбранной профессии можно сместить акценты в развитии персонажа, сделать его более живучим или более метким. Вдобавок ко всему, разрешается использовать «классовые модификаторы», дарующие подопечному специализацию: например, Солдат может стать лидером или «саппортом» – это дает сильные бонусы в бою.

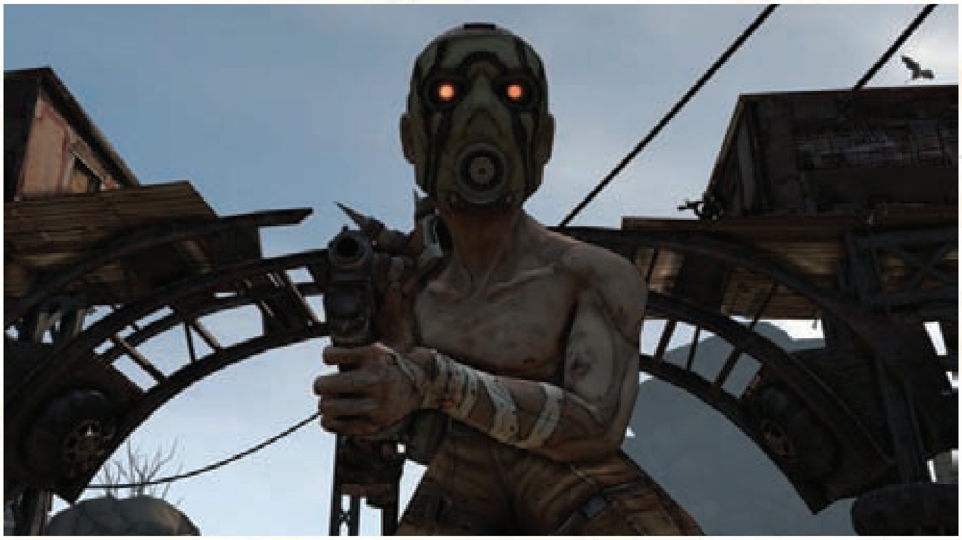
Выбрали шкуру – едем дальше, чем же заняться в мире Borderlands? Это прозвучит несколько странно, но дел на планете Пандора, где разворачивается все действие, одновременно и много, и почти нет. Колесить и бегать предстоит по sandbox-мирку, не запертому ни в какие узкие коридоры или сюжетные рамки, а многочисленные персонажи, живущие на руинах да в хибарах, знай себе выдают задания. Если собрать их в кучу (задания, а не персонажей) и пересчитать, то выйдет почти две сотни поручений. Это хорошая новость. Почти все сводятся к убийству цели – это… тоже хорошая новость. Вот только сами квесты не блещут разнообразием, да и с формулировкой работодатели не слишком мудрят: «сними с трупа и принеси мне» красной линией проходит через всю игру. Десятки часов мы только и делаем, что истребляем население Пандоры исключительно ради наживы. И в ней-то, в вожделенной награде, и кроется соль всей игры. Параллели с Diablo не просто напрашиваются – они берут за пуговицу, заливаются соловьями: помимо огромных толп кровожадных врагов, Borderlands использует хитрую систему генерации оружия, врагов, содержимого контейнеров – иными словами, никогда заранее не знаешь, что выпадет из кармана подстреленного амбала. Главная ценность, конечно же, – оружие. Разработчики и журналисты называют какие-то космические цифры: от полутора тысяч до трех миллионов. Даже если принять за правду первую, количество все равно выходит очень впечатляющим. Залипать в инвентаре или магазине, по полчаса сверяя характеристики и выбирая ствол подлиннее да обойму потолще, – вот чем вы будете заниматься в свободное от стрельбы и сбыта лута время. Убивать ради того, чтобы убивать лучше. Замкнутый круг. Вообще, этот процесс, хоть и увлекателен до ужаса, с трудом поддается правильному описанию – тут уместнее руководствоваться не квазиобъективными критериями «хорошо/плохо», а личным отношением: «нравится/не нравится». Кому-то бесконечный процесс ради промежуточного результата вот уже много лет подряд покажется бессмысленным, а кто-то обязательно воскликнет: «Вот! Вот! Это как раз то, чего мне так не хватало!» В чем тут дело, в детской любви к «дьявольской» продукции Blizzard или в (не)пересечении ожиданий и предоставляемых возможностей, трудно сказать наверняка. Потому-то, как нам кажется, Интернет и разрывается полярными мнениями.

Среди более тривиальных недовольств встречаются и вполне резонные. Например, совершенно очевидно, что старт Borderlands берет никудышный: нас высаживают на пустынной остановке, ведут по учебному



Вверху: Если вдруг вас все же подстрелят, прежде чем звать на помощь или, того хуже, респауниться вдалеке от поля боя и платить процент с накоплений, можно попробовать отомстить. Каждый раз, когда заканчивается линейка здоровья, персонаж падает на колени и из последних сил целится во врага. Успеешь перед смертью кого-нибудь убить – возродишься тут же с полностью восстановленным щитом.





Следуя заветам классика, то есть Diablo, игра распределяет все вещи по цветовым категориям – для наглядности и для услады наших очей. Самые простые предметы светятся белым – такие можно даже не поднимать. Вещи с дополнительными характеристиками (а стало быть, поценнее) относятся к «зеленым». Далее идут синие, фиолетовые, желтые, оранжевые и – легендарные – бордовые. Какая маленькая деталь, а сколько интриги добавляет! Кстати, на официальных (и не очень) форумах один за другим открываются самые настоящие базары, где игроки договариваются о встрече и обмениваются редкими предметами. Определенно, у этой игры большое будущее! Если в Gearbox не кипит вовсю работа над аддоном, мир на студию не на шутку обидится.

коридору в виде свалки, выдают небольшую охапку одинаковых квестов и говорят: «Ну, чего встал, иди работай!» Первые часполтора-два опасливо бродишь среди холмов, роешься в горстке едва работающего хлама, который на себя потом и надеваешь, и отстреливаешь постапокалиптических собакоподобных скагов. Нет ни расхваленного разнообразия пушек, ни транспорта, ни разношерстных врагов. Но дайте игре раскачаться, и она утянет с головой: появятся и самые разнообразные стволы, и багги с ракетной установкой, и модификаторы для классовых способностей, и телепортация между районами, и много чего еще. По-настоящему Borderlands расцветает часу к шестому-восьмому, с прибытием в Нью-Хэвен – более-менее цивилизованный город на Пандоре, где еще поддерживается порядок. Единственное, что так и не раскачается никогда – и это очень расстраивает, – так это сюжет. Gearbox пытается скормить нам историю о поиске полумифического Убежища, хранящего несметные богатства и технологии пришельцев, – но разве можно заинтересоваться этим, если пересказ всей истории умещается в маленьком окошке текста и десятисекундной голограмме? Да и какое, к чертям, Убежище, когда под ногами столько лута?! Взгляните на количество желающих поохотиться за редким предметом в онлайне – ответ очевиден.

Главный бриллиант в короне Borderlands, сетевой режим, удачно сочетает в себе и кооперативную игру, и соревновательность. В любой момент к вам может присоединиться от одного до трех персонажей любого класса – хоть все три Солдата. В зависимости от того, сколько товарищей бегает с вами и какой у них уровень, меняется и живучесть монстров, и ценность вываливающегося из них добра. Но в разумных пределах, конечно: в начальной зоне собаки не вырастут на несколько десятков уровней, а вот в здоровье прибавят. Опыт за выполненное задание все получают одинаковый, причем завершенные в кооперативе миссии остаются таковыми и в одиночном режиме. Никакой системы распределения лута между игроками нет, так что делить предметы приходится по устной договоренности. Если же партия не пришла к консенсусу, все решит дуэль! Ее можно начать в любой момент в любой точке на карте (вокруг поля боя появится силовой барьер, отгораживающий от зевак), но никакого удовлетворения, кроме морального, от этого не ждите. Более цивилизованный метод предполагает использование особых арен: заводишь туда друзей и начинаешь deathmatch с призовыми. Удобно и практично. За что хочется отдельно поблагодарить разработчиков, так это за тонко соблюденный баланс при кооперативном прохождении: не обязательно иметь четырех человек в команде, чтобы справиться с особо сложными заданиями или, шире, получать «полноценное» удовольствие. И в одиночку, и вдвоем, и втроем, и, конечно, вчетвером Borderlands играется одинаково превосходно, как вполне самодостаточная игра без всяких скидок на «если бы». Если бы только свободного времени на нее было побольше... **СИ**

Вверху: Эти психи-карлики очень забавны. Некоторые таскают с собой мощный дробовик, отдача которого настолько сильна, что лилипуты то и дело плюхаются на спину, пропадая из поля зрения снайпера. А ведь и без того в маленьких поганцев тяжело попасть издалека!



Внизу: В таком малюсеньком окошке умещается вся ролевая система. И работает ведь! Кстати, максимально возможный уровень – пятидесятый. Несложно подсчитать, что из двадцати одного навыка до максимума реально прокачать меньше половины. Трудный выбор!



Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ BORDERLANDS ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Денис «Солдат» Никишин Lv.48



СТАТУС Старший режиссер видеомонтажа

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Bioshock, Diablo

Не люблю сетевые шутеры, но обожаю мультиплеер Call of Duty 4. Нахожу жанр hack'n'slash скучным, но питаю глубокую симпатию к первой Diablo. К идее кооперативного прохождения по сети отношусь со скепсисом, да и к Left4Dead остался равнодушен. А вот Borderlands мне понравилась!

Геймплей

Соединив 3D-шутер и hack'n'slash, Gearbox создала динамичную ролевушку, в которой нужно не тупо закликивать толпы монстров, а выцеливать криты в голову, параллельно увлеченно возясь в инвентаре с именной винтовкой «+100% к дэмаджу». Ну и раскидывать очки умений на классовые навыки тоже надо не забывать.

Графика

Выбранный создателями стиль графического оформления можно признать удачным. Полигонов не много, но, как уже не раз доказывали нам в других играх, – количество полигонов не главное, когда дело касается графики. Главное – выдержать стиль, чтобы мир игры выглядел единым целым. С этим у Borderlands все в порядке.

Общее впечатление

Играть в компании с тремя друзьями – очень увлекательно. Жаль, что Borderlands выезжает только на одной этой голой идее. Ничего выдающегося в Borderlands, по сути, нет, и сядь я играть один – выключил бы консоль очень скоро. И тем не менее, часы, проведенные в онлайне с друзьями, – бесценны.

7.5

Александр «Хантер» Солярский Lv.25



СТАТУС Режиссер видеомонтажа

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Halo, Quake 2, Left 4 Dead

Близкое знакомство с шутерами произошло во времена посиделок в компьютерных клубах. Нельзя сказать, что шутеры от первого лица стали для меня откровением, но часы, проведенные за ними с друзьями, можно исчислять сотнями. В последнее время несколько к ним охладел, играю только в лучшие.

Геймплей

Привычные перестрелки отлично уживаются с деревом умений и прокачкой. «Хэдшоты» здесь заменены на «критикалы», а обилие экипировки наводит на мысль о Diablo от первого лица. Легкое недоумение, пожалуй, вызывают лишь поездки на машинах: четырехколесные друзья больше напоминают спичечные коробки, нежели полноценный транспорт.

Графика

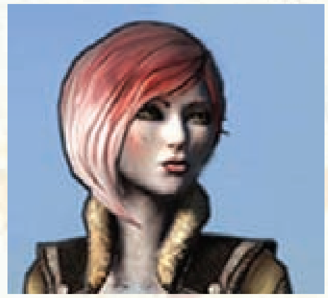
Звезд с неба, конечно, не хватает, но и состроить недовольную гримасу повода не дает. Окружение наводит на мысль о комиксах, но назвать картинку несерьезной или слабо детализированной было бы опрометчиво. С другой стороны, раздражает анимация персонажей и утомляют бесконечные противники-клоны.

Общее впечатление

Сильно вдохновляет в начале и совершенно наскучивает ближе к концу. В игре есть сюжет, но он такой, что лучше бы его и не было вовсе. Однако Borderlands полностью преображается, если в нее играть с друзьями. На фоне командных рейдов меркнут многие недостатки, а путешествие по пустоши превращается в веселый аттракцион.

8.0

Артём «Сирена» Шорохов Lv.39



СТАТУС Консольный редактор

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Diablo, KuF: Circle of Doom, Duke Nukem 3D, Fallout 2

В шутерах от первого лица разборчив до привередливости, например, BioShock при мне лучше и не упоминать. Если подумать – считаю, что в классическом смысле жанр себя попросту изжил. С Diablo-клонами романа не вышло, но, так сказать, расстались друзьями. А вот в co-op влюблен без памяти!

Геймплей

Фундамент заложен на загляденье, да и «поженили» жанры столь удачно, словно подобные игры по три в месяц нарождаются. Что далеко ходить: не успели мы порвать финального босса, как тут же пошли на второй круг. И удовольствия ни на чуть не убавилось! Gearbox срочно нужно закреплять успех – все же пока в игре всего очень мало.

Графика

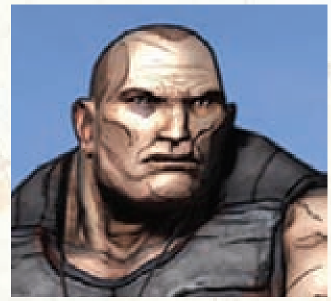
Обидно признавать, что при должной детализации и вообще внимании к, собственно, графике, а не стилистике, Borderlands была бы краше раза эдак в три. При этом совсем уж сносит крышу от осознания того, сколь удачна и выдержана эта самая стилистика, раз уж и в нынешнем виде игра выглядит на загляденье. Короче, другой нам и не надо!

Общее впечатление

И даже в одиночку играется хорошо, хоть никто и не верит, пока не попробует. Borderlands – этакий гадкий утенок, много трудившийся и прокачавшийся наконец до прекрасного лебедя. Всего мало, все бедно, на все поскупились – а ведь, гляди-ка, все равно цепляет так, что не отвяжешься. Но – осторожно! – цепляет далеко не всех. Ждем аддонов!

8.5

Алексей «Берсерк» Косожихин Lv.33



СТАТУС Ведущий Live Network Channel

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Counter-Strike: Source, Battlefield 1943

К мультиплееру большинства игр не притрагиваюсь: я предпочитаю соревновательным режимам co-op, а разработчики, увы, нет. Даже в MMO-играх больше ценю, например, живую экономику, а не возможность навалиться толпой в сто человек на одного босса. Но в редких случаях могу сделать и исключение.

Геймплей

Игра сперва вызвала у меня недоумение – я ожидал шутер, а получил World of Warcraft. Но, как и вышеупомянутый онлайн-наркотик, Borderlands очень быстро подсаживает игрока и на тонны принципиально друг от друга не отличающихся квестов, и на раскапывание лута в поисках полезного, и на «строительство» персонажа.

Графика

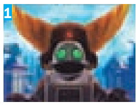
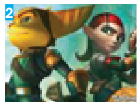
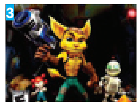
«Мультяшный» стиль игры поначалу раздражает, потом к нему привыкаешь, а ко второй половине игры и не представляешь, как было бы без него. С его помощью многочисленные сражения выглядят еще стремительнее и эффектнее, словно листаешь комикс, в котором единственные реплики – это «БУМ», «БДЫЩ» и «АРРРГХ».

Общее впечатление

От Fallout 3 эта игра тоже отличается кардинально: там Одинокий Странник – здесь команда товарищей, там герой сбегает из бункера – здесь он к нему стремится. Как ни странно, обе постапокалиптические повести справляются с воссозданием сеттинга практически идеально, хоть и рассказывают совершенно разные истории.

9.0

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1  2  3 

1. Ratchet & Clank: Tools of Destruction
2. Ratchet & Clank: Quest for Booty
3. Ratchet & Clank: Size Matters

8.5

ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ — СТРАНА ИГР
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ — СТРАНА ИГР
ЗА СЮЖЕТ — СТРАНА ИГР





ТЕКСТ
Алексей Голубев

Ratchet & Clank: A Crack in Time

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action.platform/shooter.third-person
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«СофтКлаб»
Разработчик:
Insomniac Games
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Онлайн:
www.ratchetandclank.com
Страна происхождения:
США

Мы часто критикуем игры за отсутствие оригинальности, свежих идей и нововведений. «Удивите нас, наконец!» – к этой просьбе нередко сводятся целые рецензии и спецматериалы, и разработчики, верные принципу «кто электричество оплачивает, тот и кнопки нажимает», неустанно пытаются угодить требованиям аудитории, денно и нощно что-то выдумывая, переделывая и нередко… ломая. Увы, оригинальность не всегда гарантирует качество – в чем многие из нас успели неоднократно убедиться. Скажем больше: хорошие сиквелы были и остаются на вес всем известного драгоценного металла. Не революция, не полная калька уже пройденного материала – золотая середина, чтобы одинаково увлечь как ветеранов, исходивших первую часть вдоль и поперек, так и новичков, которые делают первые шаги в очередном виртуальном мире; и отыскать ее умеют далеко не все. Впрочем, студии Insomniac опасаться было решительно нечего. Известный коллектив уже не раз радовал поклонников отменными сиквелами, и с очередным продолжением Ratchet & Clank – цветасто-лихой A Crack in Time – тоже не оплошал. Да, вы не обнаружите в этой игре идей, переворачивающих представление о сериале, – напротив, существующая концепция приключений лихой парочки космических героев отлаживалась годами, и менять ее никто не собирался. Но вот забавный сюжет, красочная графика и тонны увлекательных приключений вам гарантированы – уж можете поверить.

Часовой механизм

По старой доброй традиции начнем с предыстории – она, как это давно принято в Ratchet & Clank, комична, но вместе с тем не лишена определенной интриги. Итак, в финале Tools of Destruction верный напарник Рэтчета, коротышка Клэнк, был украден таинственными Zoni, до той поры враждебности как будто бы не проявлявшими. Чуть позже удалось установить, что крошечные похитители действовали заодно со зловредным Dr.Nefarious, когда-то уже попортившим главным героям немало

Какая же история о героях галактического масштаба может обойтись без полетов в открытом космосе, без выхода в самое что ни на есть безвоздушное пространство! Вот и A Crack in Time предусматривает такую возможность, причем на этот раз она несколько отличается от виденного в прежних играх сериала. Если в той же Tools of Destruction космические полеты, фактически, представляли собой весьма куцый шутер на невидимых «рельсах», то в новой главе Рэтчет получил некоторую свободу передвижения. Конечно, никто пока не собрался с духом отпустить нас на все четыре стороны (на такое даже создатели Mass Effect не сподобились), однако маршрут менять все-таки разрешили, а заодно и совершать короткие остановки на крошечных лунах, разбросанных то тут, то там. Ассоциация с Super Mario Galaxy – первое, что приходит в голову, хотя, ясное дело, масштабы несколько не те: в игре от Nintendo миры сумасшедших форм составляли основу творческого замысла. Здесь же небольшие сферические уровни – всего-навсего приятная добавка к основному блюду.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Продуманное сочетание шутера от третьего лица и платформера, новые элементы игрового процесса, забавный сюжет и традиционно отличная графика.

НЕДОСТАТКИ Не всем понравится отсутствие многопользовательского режима; полеты в космосе так и не стали полноправной составляющей игры.

РЕЗЮМЕ Отличное продолжение хорошо знакомого сериала, хоть удивить нас чем-то необычным или доселе невиданным коллектив Insomniac даже не пытался. Вместо этого разработчики пошли по пути сравнительно мелких доработок и улучшений – что в итоге дало отменный результат: искрометного юмора, лихих перестрелок, красочных уровней и оглушительно-громких взрывов в новой игре предостаточно. Уж поверьте, пороху Рэтчету и Клэнку хватит надолго!



Противники нередко превосходят Рэтчета размерами и отлично вооружены. Однако прямое попадание ракеты почти всегда уравнивает шансы.



Вверху: Уровни в A Crack in Time не только разнообразны, но и довольно обширны.

крови и машинного масла. Правда, теперь психически-неуравновешенный доктор решил действовать умнее: он убедил Zoni в самых добрых своих намерениях и умудрился пробраться в святая святых мироздания, Великие Часы, временно приютившие не только крикливого злоумышленника, но и похищенного Клэнка. Там маленького робота собирались разобрать на составные части, но незапланированный отказ оборудования позволил герою сбежать и скрыться в недрах исполинского часового механизма. Теперь Клэнку предстоит решить несколько довольно непростых задач. Первая – не дать коварному врагу получить власть над Часами. Вторая – воссоединиться с Рэтчетом. Третья – пролить свет на собственное, как выясняется, темное прошлое (а мы-то думали, что Клэнка собрали на заводском конвейере).

А что же сам Рэтчет? Ему тоже не удастся посидеть сложа руки – работы ушастому коммандос хватит с избытком. Поиски пропавшего товарища, утомительные перелеты из одной солнечной системы в другую, встреча с новыми друзьями и недругами – только часть повседневных обязанностей. А ведь Рэтчета к тому же заставят регулярно терпеть присутствие назойливого и трусоватого Кварка, что уже само по себе непростое испытание. Тут бы любой отчаялся, но не таков наш подопечный: сжимая в руках верный гаечный ключ, он бесстрашно смотрит в лицо любой опасности и готов бросить вызов десяткам и сотням недругов. Тем более что упомянутый ключ – только начало. Не пройдет и получаса, как в вашем распоряжении появится куда более убийственная экипировка. Подробнее о способах ее применения – чуть ниже.

Но сперва все же разберемся с базовыми принципами игрового процесса A Crack in Time – пусть даже они, в общем и целом, почти не изменились со времен Tools of Destruction. Во всяком случае, в той их части, что касается Рэтчета.

Прыжок, удар, выстрел

Бывший механик с заштатной планеты остается верен себе – и по-прежнему демонстрирует отменную физическую подготовку. Рэтчет быстро бегает, мастерски прыгает, умело дерется и метко стреляет. При помощи одного лишь гаечного ключа он способен расколотить не только многие препятствия, но и практически любого рядового недруга – хотя, конечно, в схватках с боссами понадобится что-нибудь более… угрожающее. Кроме того, ключ всегда поможет главному герою заработать на кусок хлеба и пару новых пушек в придачу, выколачивая заветные винты и гайки из ящи-



Крошечные Zoni, ранее предпочитавшие скрываться за кулисами и помогавшие исключительно Клэнку, теперь сослужат службу и Рэтчету. Zoni – большие знатоки тонких технологий, о которых мало кто слышал. И, несмотря на малый рост, тоже кое-что умеют. Стало быть, у вас есть хороший повод поискать их на различных уровнях. Ведь чем больше Zoni вы сумеете найти, тем больше возможностей получит ваш звездолет.

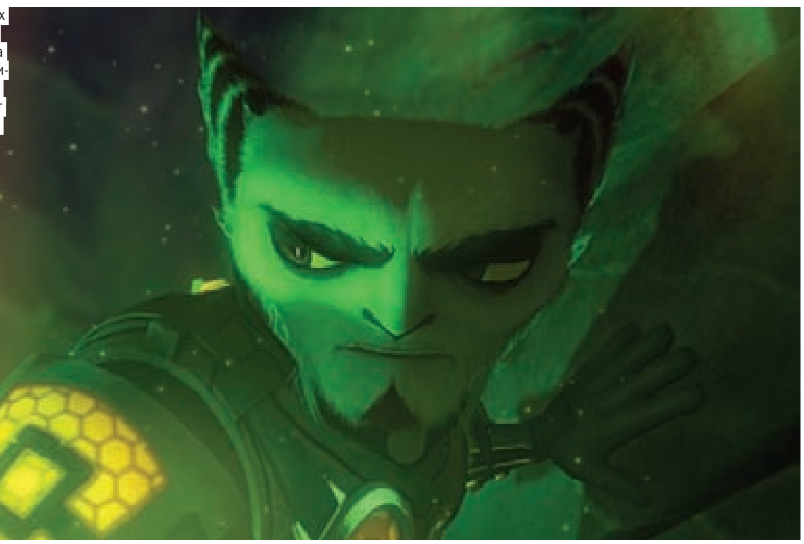


ПРИ ПОМОЩИ ГАЕЧНОГО КЛЮЧА РЭТЧЕТ СПОСОБЕН РАСКОЛОТИТЬ НЕ ТОЛЬКО МНОГИЕ ПРЕПЯТСТВИЯ, НО И ПРАКТИЧЕСКИ ЛЮБОГО НЕДРУГА.

Слева: Капитан Кварк трусом был – трусом и остался. Хотя в этот раз он иногда пытается помочь не только бестолковыми советами, но и физической силой.

ков и разнообразных элементов декораций. И даже это еще не все: именно ключ зачастую позволяет Рэтчету, повернув (как вариант – открутив) тот или иной элемент какого-нибудь механизма, добраться до цели – например, подняв мост, откачав воду из резервуара или открыв пуленепробиваемую дверь. Конечно, без огнестрельного оружия и различных гаджетов тоже дело не обойдется – хитроумные приспособления, предназначенные уничтожать и разрушать, уже давно превратились в настоящую визитную карточку Ratchet & Clank, и в A Crack in Time разработчики вновь дали волю фантазии. Начать, как и положено, заставят с простенького бластера, но потом, по мере прохождения все новых и новых уровней, в ваши руки попадутся настоящие произведения искусства, вроде Plasma Striker (небольшая ракетница с оптическим прицелом) или Cryo Bomb Glove – удивительно удобного приспособления, которое позволяет заморозить супостата, прежде чем разделаться с ним

А вот и одна из главных сюжетных тайн игры – появление незнакомца ломбакса по имени Азимут. Из-за него A Crack in Time порой начинает смахивать на мыльную оперу.





Клэнк, как и прежде, питает слабость к нравоучениям – что охотно доказывает в одной из первых сюжетных сцен.

раз и навсегда. Но разве стоит останавливаться на полпути? Ни в коем случае – любой желающий может поколдовать над любимым шотганом (при условии, что он принадлежит к модельному ряду Constructo), попытавшись внести необходимые коррективы во внешний вид и функциональность того или иного устройства. Кое-какие изменения носят чисто декоративный характер, другие буквально подарят уже слегка поднадоевшему оружию вторую жизнь. Еще одна – не слишком явная – особенность A Crack of Time: использовать несколько средств обороны и нападения стало как никогда весело – и полезно. Удерживая «треугольник», вы за доли секунды сможете переключаться между любимыми пушками и гранатами, подчас добиваясь поразительных результатов на поле боя.

С другой стороны, приключения Рэтчета не сводятся к безостановочной стрельбе: платформенные элементы, весьма посвежевшие еще в Tools of Destruction, хорошо заметны и здесь: немало времени уделяется разнообразной акробатике, да и головоломки – пусть и достаточно тривиальные – не дают о себе забыть.

Впрочем, умственный труд был и остается в первую очередь прерогативой Клэнка – в A Crack in Time это правило по-прежнему соблюдается. Несмотря на малый рост, робот умеет за себя постоять, но думать ему чаще приходится не о потасовках, а о преодолении различного рода препятствий, подчас весьма любопытных. Ведь Великие Часы таят в себе немало секретов – и новых возможностей, главная из которых (разумеется!) заключается в обретении власти над временем. Не раз, и не два Клэнку придется столкнуться с чем-то, на первый взгляд кажущимся непреодолимым. Во всяком случае, для одинокого недомерка. Что ж, почему бы не обзавестись двойником? А если одного двойника мало – можно заполучить еще одного, а то и двух, и трех. Секрет прост: «записав» определенное действие, Клэнк может взяться за что-нибудь еще – тогда как записанное будет выполнено его дублерами. Примитивно, скажут скептики. И скучно, к тому же, добавят пессимисты. Однако у сотрудников Insomniac головоломки получились на удивление разнообразными и складными – решать их не так уж трудно, но и надоесть они не успевают, в отличие от загадок в той же Secret Agent Clank для PSP.

Подводя черту

Авторы A Crack in Time не стали рисковать и, наверное, правильно поступили: не единожды опробованную формулу слегка усовершенствовали, поправили кое-какие чисто технические недочеты – и вот, пожалуйста, владельцев PS3 на магазинных полках дожидается новый блокбастер. И никакого изобретения колеса. **СИ**

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ ВЫБОР

* Вас ждет более 1000 игр
* Постоянно обновляемый ассортимент
* Доставка по России



FIFA 10 (DVD-Box, русская версия)	Fallout Collection (DVD)	Grand Theft Auto Classic Collection	Baldur's Gate 2 The Colection	Grand Theft Auto: San Andreas V2.0 (Retail Box, US)	Neverwriter Nights: Diamond Compilation Pack [US]
990,00 р.	1390 р.	1190 р.	1690 р.	1 350 р.	1650 р.



Fable: The Lost Chapters (Retail Box, US)	Galactic Civilizations II: Game of the Year (Retail Box, US)	Silent Hill Homecoming (DVD Box, EURO)	Street Fighter IV (DVD-Box, RUS)	Neverwinter Nights 2 Gold (Retail Box, US)	Elder Scrolls IV: Oblivion Game of the Year Edition (US)
1 000 р.	1 390 р.	1 090 р.	590 р.	1 850 р.	1990 р.

Играй просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!



Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Baldur's Gate
2 Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure
3 Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer

8.0

ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА — СТРАНА ИГР



ТЕКСТ
Марина Петрашко



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
BioWare
Требования к компьютеру:
CPU 1.6 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PC
Онлайн:
dragonage.bioware.com
Страна происхождения:
Канада

› Dragon Age: Origins

Великая литература отличается тем, что некоторые произведения можно счесть развернутым ответом на краткие, но важные вопросы. Достоевский, например, написал «Преступление и наказание», исповедь на тему «тварь ли я дрожащая или право имею». Крупные игры движутся в том же направлении.

Многочасовое рубилово в Dragon Age рождает ответ на вопрос: «Можно ли привести к счастью силой?» Как соотносятся свобода и скрипт, чем отличается свобода персонажа от свободы игрока, и где тот порог, за которым игра из удовольствия превращается в обязаловку?

Давайте поговорим об этом. Термином CRPG принято называть два крупных подвида игр. В проектах-наследниках Elder Scrolls (Morrowind, Oblivion, Fallout 3 и, даже, с некоторыми оговорками, серия Gothic-Risen) свобода персонажа выражается в том, что он волен идти куда угодно в рамках игрового мира. Свобода геймера в этом случае – «пилить поперек скрипта», главному герою достижения игрока все равно зачтутся. Если вы догадались спихнуть Чудовищного Монстра с обрыва или забросать вертолет мерзкого Альянса гранатами с высокой горы (так, что скрипт охранников не позволил им вас обнаружить) – квест пройден, получите опыт. Аккуратно перелезли через стену города-тюрьмы и не убились? Молодцы, вот вам новый уровень. Основной сюжет, хотя формально присутствует, выполняется «как бы сам собой», среди других заданий.

Это одна культурная традиция. Другая присуща, условно говоря, Baldur's Gate-образным творениям и выражается в том, что главный герой отягощен каким-то крупным долгом (не финансовым, а моральным), и потому движется по сюжету и по карте в определенном направлении. Игрок, в данном случае, лишь обеспечивает условия для выполнения этого долга как некий стратег в пошаговых битвах (вариант – с «умной паузой») или мудрый подсказчик в заковыристых диалогах. Эта ветвь, кстати, приближается к JRPG, не сливаясь с ней полностью. Японский вариант ролевых игр рассматривает диалоги в большей степе-

В анонсах Dragon Age проскальзывала информация, что в стремлении придать игре «взрослости» разработчики позаимствовали системы верований людей, гномов и эльфов из мифов и религий разных народов и стран. Гномы поклоняются предкам, считая, что их умершие являются связующим звеном между живыми и камнем (рудой, породой), от которого зависит существование гномской цивилизации. Эльфы верят в персонифицированные силы природы и свойства натуры вроде «доблести». Люди за некоторое время до начала игровых событий приняли религию, проповедующую веру в некоего Создателя (Maker, а вовсе не Creator). Приверженцы этого учения под предводительством пророчицы Андрасте в едином завоевательном порыве разрушили могущественную империю магов Тевинтер, чьи колдуны-правители не только поработили множество народов – эти зловредные чародеи, как учит государственная людская религия, вторглись даже в параллельную реальность Тени, где и обитал тот самый Создатель, и изгнали оттуда творца.
Многим кажется, что за основу людских верований было взято христианство, тем паче что и автор сценария Дэвид Гейдер сравнивает культ Андрасте с католицизмом. Однако политическая и военная деятельность пророчицы куда больше напоминает биографию Магомета, да и Создатель своим отношением к миру гораздо сильней смахивает на Аллаха. Но, наверное, с христианами связываться не так стремно.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Качественное исполнение, стабильность, зрелищность, обилие спецэффектов, любопытные истории в «Кодексе».

НЕДОСТАТКИ Однообразные драки, слишком сильно ограниченная «свобода», слабая связь истории и геймплея.

РЕЗЮМЕ Сделанная по проверенным рецептам десятилетней выдержки слегка брутальная классическая party-RPG с возможностью изометрического обзора, «умной паузой» в драке, эльфами, гномами, древними тайнами, сложной теологией и магией. Напоминает бутерброд из целого батона с маслом, вареньем, кетчупом и колбасой одновременно, с преобладанием кетчупа. Добрая половина геймеров попросту не успеет оценить по достоинству то хорошее, что есть в игре, мгновенно устав от здешних бесконечных и бессмысленных драк.



У Dragon Age, несмотря на то, что игра не поощряет действия «поперек скрипта» и эксперименты, есть потенциал к удержанию внимания тех геймеров, которым основной «рецепт» с преобладающими драками быстро надоест, – загружаемый контент. Журналистам предложили ознакомиться с дополнительной локацией, встраивающейся в основную сюжетную линию. Много драк с «ордами порождений тьмы», одна головоломка, один сложный диалог с выбором, одна душещипательная история. Награда за прохождение – возможность получить голема в партию, открывающая новые квесты в знакомых и незнакомых уголках Ферелдена. Активность команды изготовителей дополнений способна продержать игру «на плаву» не один год. Надеемся, что пожелания тех, кому драки осточертеют в первые полчаса игры, тоже как-нибудь учтут.

Слева: Простые раны уменьшают линейку здоровья и исцеляются разного размера «припарками». Впрочем, по окончании боя линейка здоровья восстанавливается сама собой очень быстро. Серьезные увечья, вроде «раскола черепа» и «продолжительного кровотечения», не просто укорачивают «метр жизни», а ухудшают боевые навыки (меткость, выносливость и т.д.). Такие ранения лечатся аптечками или заживают после посещения лагеря.

ни как инструмент раскрытия сюжета, чем как способ повлиять на течение игры (например, избежать драки).

Взглянем теперь на Dragon Age. Что-то не так? Да, пожалуй. К механике второй традиции прикрутили рассуждения о свободе и сюжетные штампы из первой. Концепцию диалогов взяли из JRPG. Всегда ли полезен разрыв шаблона?

Мы рубили, мы рубили...

Что же такое Dragon Age технологически и «механически» (в плане механики)? Технологически – игра в трехмерных декорациях,

Внизу: Мор совершенно неубедителен: нет в нем ни роковой неизбежности, ни кошмарной чудовищности. Может быть, геймеры слишком избалованы (и привыкли, что Мор – утопия). Толпы перекрашенных в бурое вархаммеровских орков не производят ужасающего впечатления, как ни стараются. Скорее комическое – больно уж задорные у них «улыбки».

с отличными, проработанными моделями героев, обширным редактором внешности, гибкими настройками для компьютеров разной мощности. Где-то на уровне качества графики от среднего и выше баланс «производительность-красота» несколько сбивается: все меньшие визуальные улучшения требуют все возрастающего объема ресурсов. Обычная ситуация на протяжении многих лет. Все спецэффекты, вроде фаерболов, молний, заклинаний проклятия и «высасывания маны», реализованы очень приятно, даже «правдоподобно», если так можно выразиться о том, чего не существует. Камера позволяет наблюдать за происходящим «из-за плеч» выбранного героя или же с приличной высоты в красочном подобии «изометрического вида» RPG старой школы. Первое – зрелищнее, второе якобы удобнее для битв, но только не в узких «кишках» коридоров, где вид сверху, все равно привязанный к выбранному «члену партии», просто не позволяет разглядеть находящихся в отдалении врагов. Формально, события разворачиваются на просторах земли Ферелден, карту которой можно посмотреть в любой момент, однако действие происходит на небольших участках-локациях. Отдельные фрагменты мира соединены входами-выходами и редко



Нет, это еще далеко не все спутники.





Превью-версия нам досталась локализованная, а финальная – почему-то нет. Так вот, в русском переводе голоса приятнее и выразительнее, как бы ни кипятились адепты оригинальной озвучки.

когда представляют собой «чистое поле», где можно идти в любом направлении. Как правило, это лабиринты той или иной степени запутанности, даже если они изображают, например, «лесную чащу». Между некоторыми группами локаций можно перемещаться только по глобальной карте, где наш путь обозначается кровавым пунктиром.

Беготня туда-обратно жестко карается: если вы без сюжетной надобности решите сбежать в другую область Ферелдена, ждите по пути драк не на жизнь, а на смерть. Передумать и повернуть назад по пути или даже в случайных локациях нельзя.

Внизу: Довольно обширный редактор внешности все же неспособен сгенерировать уникальные лица для каждого из бессчетных врагов. В какой-то момент начинается форменная «война клонов».



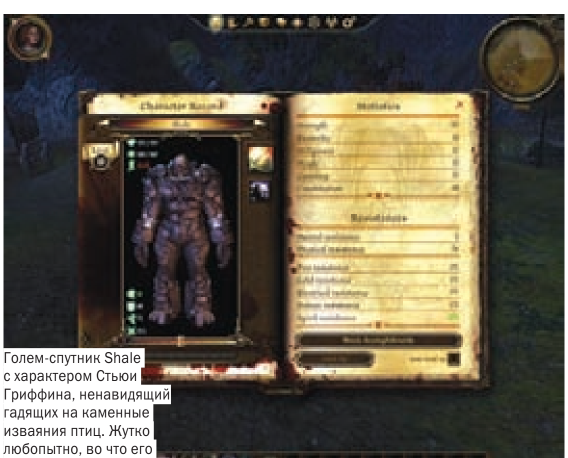
Яйца в профиль – круче?

Механически же это классическая игра «2.5D»: несмотря на присутствие на картах возвышенностей и впадин, мир плоский, то есть один персонаж не может пройти у другого над головой (зато враги часто ухитряются просачиваться сквозь наших героев). Боевая система в Dragon Age, формально, уникальная. В ней меньше параметров, чем, например, в AD&D, на которой построена Neverwinter Nights, тем не менее, результат в целом очень напоминает «Подземелья и драконы». Есть аналогичные заклинания, вроде массового сна и паралича, есть персонажи-разбойники, умеющие воровать в бою и становиться невидимыми, есть лучники и паладины, словом, узнаваемые «кубики» просто собраны в несколько иную «пирамидку», попроще.

При создании альтер эго доступны три расы – люди, гномы, эльфы. В партию к вам может попасть еще кунари – высокорослый человекообразный пришелец с другого континента. У каждого героя шесть базовых параметров (сила, воля, ловкость, магия, хитрость, телосложение), помимо этого есть еще «навыки» вроде изготовления ловушек и варки зелий (ими могут овладеть все), и умения (некоторые связаны с классом, другие с расой, третьи достаются по сюжету). Гномы неспособны быть магами, все без ограничения могут стать ворами и воинами. Для каждого класса предусмотрены четыре специализации, развивая одну или две из них, вы со временем получаете доступ к новым способностям – вор, например, может стать дуэлянтом, а маг – оборотнем. Пассивные умения, само собой, вступают в силу без участия игрока, для растущего списка активных (в который входят и заклинания) внизу экрана постепенно разворачивается панель. Помимо попадающих в нее иконок умений, туда же можно сложить, например, зелья и припарки, чтобы всегда были под рукой. Один из навыков – «тактика», ее изучение добавляет варианты поведения в том случае, когда героями управляет AI. Тактический интерфейс несколько пугает обилием вариантов, зато с его помощью можно программировать довольно сложные действия, например «автоматически бить самого сильного противника» или «если в одном месте собралось больше четырех врагов, кинуть туда фаербол».

В сочетании с картами-лабиринтами «плоскость» мира порождает знакомую условность: с обрыва нельзя ни упасть, ни сбросить противника (хотя выстрелить и поразить жертву – без проблем), что бы там ни демонстрировали в красочных рекламных трейлерах. Условности вообще – конек здешнего геймплея, не всегда понятно даже, что породило некоторые из них. Скажем, не совсем ясно, почему непосредственно за собой главный герой вправе вести только трех персонажей. Остальные союзники терпеливо дожидаются очереди в «лагере», существующем вне пространства и времени где-то в углу глобальной карты. Попасть туда можно из любого выхода «в большой мир» (видимо, считается, что этот лагерь каждый раз разбит поблизости от сюжетной локации). Если авторы равнялись на Baldur's Gate, мы вправе ожидать большего числа сопровождающих (хотя, конечно, все подбираемые по пути компаньоны в мобильный отряд, как ни крути, «не влезут»). Если исходить из тактической целесообразности, то удобней всего… два героя. Четверо слишком часто начинают путаться друг у друга под ногами.

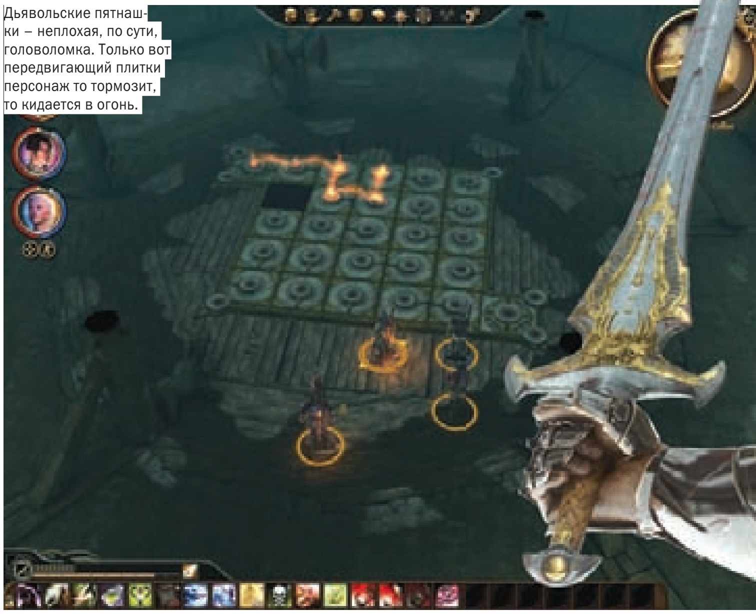
Дело в том, что поведение «однопартийцев», помимо персональной тактики, настраиваемой в вышеупомянутом меню, определяется двумя переключателями: «перемещаться группой – поодиночке» и «действовать самостоятельно – по команде». В идеале в бою, конечно, было бы удобней, чтобы персонажи «действовали самостоятельно» и «перемещались поодиночке», а геймер изредка коррек-



Голем-спутник Shale с характером Стьюи Гриффина, ненавидящий гадящих на каменные изваяния птиц. Жутко любопытно, во что его превратит локализация.

Краткий курс молодого бойца

Весь сюжет игры вертится вокруг того факта, что на земли государства Ферелден, расположенного на обломках былой империи Тевинтер, которой заправляли могущественные маги, периодически приходит Мор. Орда чудищ, похожих на толкиеновских орков, под предводительством не-вполне-живого дракона-«архидемона» выносит на своем пути всех сопротивляющихся (что вполне свойственно любым захватчикам, не только уродливо-инфернальным). Только эзотерический орден «Серых Стражей», обладающих особыми способностями по сопротивлению «моровым тварям», раз за разом объединяет народы, расы и сословия в борьбе с бедой. Герой (семь вариантов начала биографии) становится Серым Стражем в эпоху очередного Мора, узнает о роли магов Тевинтера в его появлении и неизбежности повторения трагических событий. Собирает армию поддержки – непонятно зачем, кроме, как по сюжету (компания из четырех человек лично выносит столько врагов, что хватило бы на три Мора). Закаляется в бесчисленных боях и умнеет за чтением священных книг. Чего никогда не узнает ни он, ни игрок, так это почему при обилии рассуждений о свободе, самовыражении и праве на жизнь во всем этом отказывают «моровым тварям» – виду не менее ловкому, живучему и сообразительному, чем остальные. Только потому, что он «заражен скверной»? А толерантность?



Дьявольские пятнашки – неплохая, по сути, головоломка. Только вот передвигающий плитки персонаж то тормозит, то кидается в огонь.



тировал их тактику или управлял одним, например, главным, героем. На деле интереснее самому пробовать новые комбинации, но реализовать их партия часто лишь мешает. Внимательный игрок быстро сообразит, что отдельные навыки полезны не только сами по себе, но и в комбинации: например, землетрясение, удерживающее врагов на месте, идеально сочетается с огненным взрывом, наносящим повреждения толпе. Однако маг, которому приказали «трясти землю», в следующий момент после того, как геймер переключился с него на другого мага (кастовать огненный взрыв) бежит прямо в область собственного спелла – добивать врагов. Честное слово, все герои – словно дети малые, вооруженные базуками. «Умную паузу» по пробелу приходится вызывать чуть ли не ежесекундно. «Зрелищные драки» превращаются в долгую череду статичных сцен даже при минимальном уровне сложности – единственном, на котором заклинания массового поражения не наносят вреда товарищам по партии.

Еще одна весьма раздражающая условность – система расчета повреждений. Вроде бы мы деремся в реальном времени, но у каждого действия есть свои сроки исполнения, и, фактически, бой идет в сложно-пошаговом режиме. Мудреные исчисления вероятности попадания и прикручиваемая к ним «по остаточному принципу» анимация позволяют стрелам огибать препятствия вслед бегущему противнику, а оружию ближнего боя задевать врага, отбежавшего на десять метров. Хорошо, когда этот трюк проворачивает игрок, а если достается дружественному герою?

И, в конце концов, не совсем понятно, что заставляет сценаристов постоянно подгружать из ниоткуда толпы монстров там, где их раньше не было. Конечно, с одной стороны, справедливо, что, раз герои-воры могут появляться перед толпой удивленных негодяев «из тумана войны», то и противная сторона должна уметь делать так же. Однако она злобно читерствует и вываливает на головы оторопевшей четверки десятки злобных тварей разом. Еще ужасно раздражает четкое разделение на «пушечное мясо» и «статистов». Других категорий населения в игре нет: даже персонажи, с которыми возможны диалоги, относятся к одному из двух типов. «Мясо» рано или поздно на вас нападет, а «статистов» нельзя атаковать. Доходит до смешного – встретив изначально неагрессивную банду разбойников, мы не можем внезапно засыпать их стрелами с холма – нет, надо спуститься вниз, только тогда сработает сюжетный переключатель и они станут «красными» (еще смешнее, что «спугнуть» лихих людей способен даже ставший невидимкой вор, и бить они побегут как раз не его, а остальную компанию). Можно вывести бравую четверку на рыночную площадь города Денерима и шарахнуть в толпу огненный шар. Ноль реакции. Да, так же было в Neverwinter Nights 2, но игру за это никто не хвалил.

Где моя свобода, чувак?

На таком фоне все «взрослые» рассуждения о свободе, почерпнутые из местных легенд



Классический, до боли знакомый вид.

Трагифарс «Серый Страж». В одном действии

– Ага, так с тобой, значит, случилось то и это? Да с такой биографией только в Серые Стражи и берут, больше в приличных домах тебе делать нечего!

– Спасибо большое, конечно, мне есть чем заняться, и вообще, чихал я на ваш Мор: уплыву за море, авось не доберется!

– КАК? Ты не будешь воевать с Мором?

– Не буду! Неубедительный он какой-то, этот Мор – сколько раз уже на землю приходил, все справились, и даже без меня!

– Нет, этого не может быть! (рекрутер беспомощно озирается по сторонам; в это время за краем экрана разработчик судорожно тащит из рукава «право призыва») А... Вот, конечно же! Точно! (голосом сомнамбулы) Я использую свое право призыва! Ты пойдешь со мной! (срабатывающий скрипт скрывает от персонажа, волокомого в Стражи, изумленное и недовольное лицо игрока).



Справа: В компаньоны благородной даме можно взять пса-мабари. Кстати, на этой картинке она раздета не нами, а сценаристами.

и звучащие из уст героев, не то что теряются – вызывают отторжение. К чему мне знать, что «андрастианская религия способствовала высвобождению эльфов из многовекового рабства», если протагонист, да и я тоже, связаны условностями круче обычного, начиная от невозможности атаковать пейзан и заканчивая неизбежностью вступления в Серые Стражи? Вербовка до последнего притворяется добровольным делом, но послать все к чертям, даже хотя бы ради экрана «вы провалили игру, ваша история закончена» (см. Planescape) не дают. Между этими полюсами несвободы – море равнодушных к чувствам игрока диалоговых и сюжетных «псевдовыборов». Скажем, в одном из эпизодов, где героям нужно будет заручиться поддержкой гномьего сообщества, необходимо поспособствовать восшествию на престол одного из двух претендентов. Несмотря на небольшие различия в квестовых цепочках, воцарение того или другого происходит по одной схеме, более того, оба кандидата, по моде взрослого dark fantasy, что называется, «с душком», это и делает их *абсолютно одинаковыми* в глазах игрока и героев как с точки зрения моральной, так и по геймплейным последствиям.

Пилите, Шура, пилите...

Самая же большая загадка Dragon Age – как в ней сочетается туманная философия мира (с претензией на глубину, сопоставимую с дилеммами Planescape) и «развлекательный» игровой процесс с преобладанием драк. Обилие однотипных стычек вскоре превращает поиск успешных стратегий в унылое выполнение даже не самой убойной, а самой привычной комбинации. И беда ведь не в драках как таковых… Избалованные опытом «величайших RPG прошлых десятилетий» игроки резонно ожидают, что от 30 до 80 процентов (вспоминаем опять же Planescape!) конфликтов могут вообще не состояться, если язык главного героя хорошо подвешен. Ficus carica вам, дорогие геймеры, а проще говоря – фигу. Деритесь до посинения, лишь изредка, в одном проценте случаев, может быть, получая шанс избежать потасовки, что, впрочем выходит боком: мирный исход сюжетно менее ярок. Вдвойне обидно, поскольку очевидно: «рубилово» как основной двигатель истории – сознательный выбор разработчиков. Иногда мордобой перемежается и головоломками, и всякими другими интересными занятиями, весьма недурными, но в исчезающее малых количествах. Есть даже сцены, сочетающие драки и загадки, выглядящие наиболее выигрышно, вызывающие экстатическое желание: еще! Но нет. Волшебный эпизод в башне магов, напоминающий «Алису Американа МакГи» и доведенную до ума Agni («Инферно»), заканчивается, и снова начинаются как под копирку накатанные стычки с «ордами порождений тьмы» (практически устойчивое выражение) да с бандитами. Значит – могли! Но не захотели.

Внизу: Игра позволила продолжить кампанию за всех персонажей, созданных в превью-версии. Жаль только, что в английской версии имя этой героической гномихи превратилось в десять квадратиков.



Для чего вообще здесь фэнтези, кстати? Почему нельзя было попросту сделать игру о многолетнем угнетении индейцев американскими переселенцами и про попытки современных краснокожих обрести культурную идентичность? Зачем к известной истории нужно было прикручивать эльфов? Для чего пытаться тупо переносить в выдуманный мир «взрослые, философские» нападки атеистов на верующих людей в надежде подчеркнуть этим серьезность происходящего: в реальности подколки уровня «Гагарин летал и бога не видел» весомы как раз потому, что именно летал и не видел. Если дело происходит в мире, где демоны встречаются едва ли не чаще, чем овцы и куры, а параллельная, чисто духовная реальность Тени, населенная сверхъестественными существами, дана в ощущениях всем повально, кроме гномов... в такой реальности, как раз, удивительны и неуместны подаваемые с серьезным лицом атеисты!

Пипл осилит

Зато теперь понятно, что запросам аудитории не всегда стоит слепо следовать. Послушали разработчики, чего от них хотят геймеры... Хотят, например, чтобы предысторию персонажа можно было не только выбрать, но и отыграть; просят не столь кондово «положительных» или «отрицательных» выборов и решений. Послушали и сделали. В итоге пролог поражает воображение массой вариантов,

но когда мы подходим к началу, собственно, истории, оказывается, что «вход» один, и вся наша предыдущая кропотливая работа над характером персонажа (на основе неочевидных выборов, разумеется!) никак не влияет на происходящее. А в сочетании с генеральной линией па... то есть, сюжета, «сглаженные» альтернативы напоминают ситуацию с выборами государственными: голосуй – не голосуй, а победит «Единая Россия», оттого и участвовать-то всякое желание пропадает. Но если в реальной жизни единороссы одержат верх, даже (и особенно!) когда у геймера случится приступ эскапизма, то игра-то замрет, и будет терпеливо ждать, пока вы, давясь и икая, примете хоть какое-то решение. Быть мессией, оказывается, тяжелая и неприятная работа, особенно если помогать никому не хочется, а гнуть свою линию не дают.

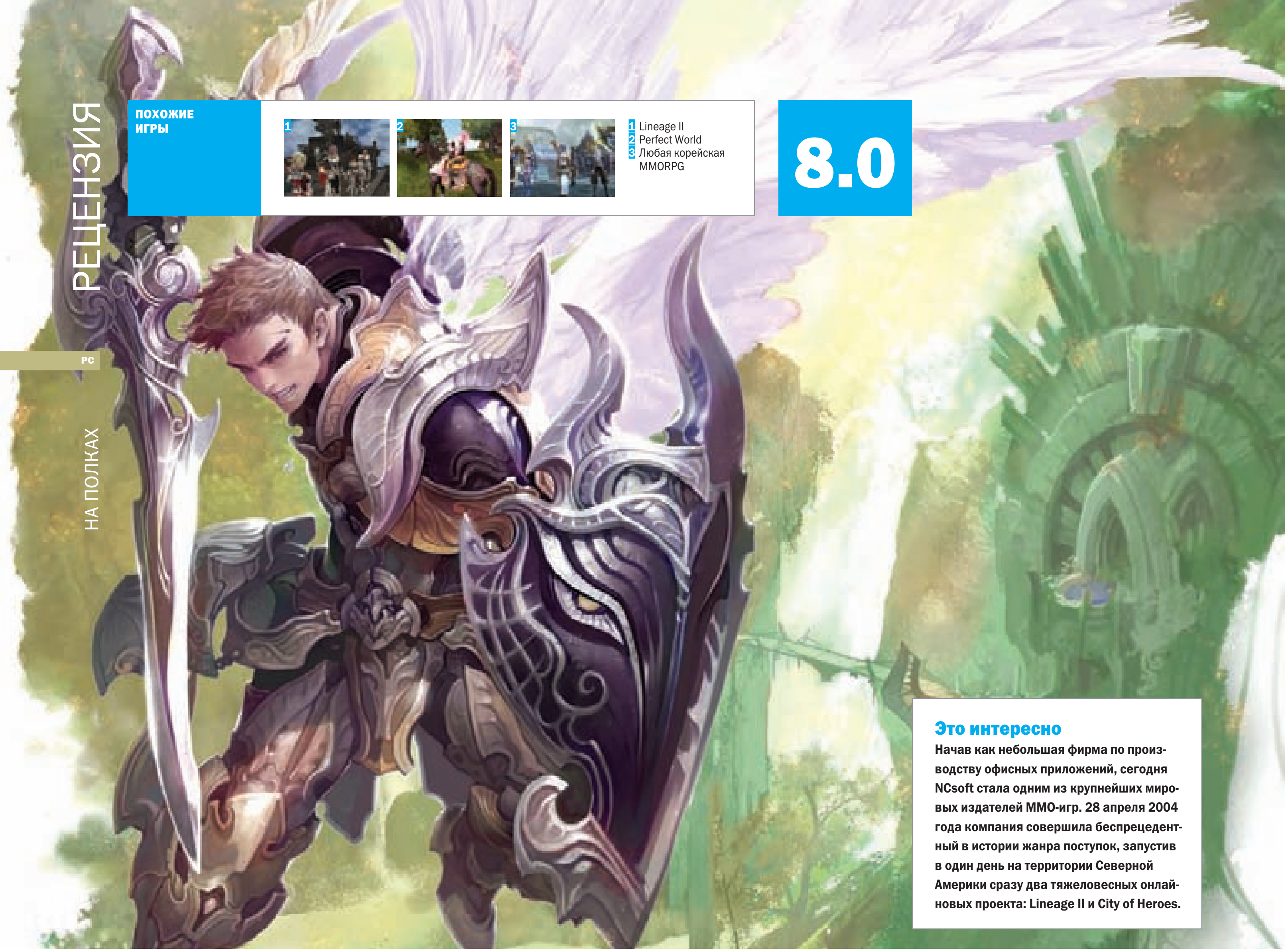
Горькую долю спасителя мира призвана подсластить пилюля романтических отношений и легкого флирта. Честное слово, просто удивительно: всюду бегом, едят одни «припарки», спят по большим праздникам, и у них еще остаются силы на секс! Главный герой, будь он мужчина или женщина, всегда может уговорить кого-нибудь из партии провести с ним ночь (правда, в большинстве случаев, только одну). Причем, иногда шансы затащить товарища в койку тем меньше, чем более сильные «чувства» испытывает к герою этот компьютерный работник сферы интимных услуг. Отношения измеряются в баллах, баллы вычитаются или плюсуются, если тот, кого волнует происходящее, окажется во время важных событий у вас в партии. Неужели вся эта алхимия ради одного – чтобы, собравшись у экрана, геймеры пубертатного возраста нервно пихали друг друга и захлебывались слюной в предвкушении? Формально – нет, ибо влюбленность дарит персонажу новые умения. Фактически... интересный вопрос. Dragon Age заботливо собрана из самых «сладких», «жирных» и «перченых» ингредиентов, которые только способны привлечь массовую аудиторию, особенно подрастающее поколение, обиженное на ветеранов за трепетную приверженность «старым, спрайтовым, занудным играм с вялой боевкой и тоннами текста». Геймерам новой эры тоже нужна «своя Baldur's Gate, и чтоб не хуже». Современная, «трехмерная», с «бдыщь!» – взрывающимся фаерболами и разговорами, над исходом которых не нужно ломать голову. Ну и, собственно, теперь она у них есть. **СИ**

Персонажи продолжают в бою проходить друг сквозь друга без вреда для здоровья.



Гуль, родной! Ты ли это?





ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 Lineage II
2 Perfect World
3 Любая корейская MMORPG

8.0

Это интересно

Начав как небольшая фирма по производству офисных приложений, сегодня NCsoft стала одним из крупнейших мировых издателей MMO-игр. 28 апреля 2004 года компания совершила беспрецедентный в истории жанра поступок, запустив в один день на территории Северной Америки сразу два тяжеловесных онлайновых проекта: Lineage II и City of Heroes.



ТЕКСТ
Сергей Гоцман

› Aion: The Tower of Eternity

Упрекать Aion за схожесть с Lineage II так же глупо, как ругать JRPG эпохи SNES за то, что они похожи на Chrono Trigger. NCsoft не стала ниспровергать законы поджанра, ею же много лет назад и созданного, а лишь попыталась отшлифовать и развить свои прежние идеи. Как результат, в Aion есть все, за что вы любите или ненавидите корейские MMORPG: монотонная прокачка, массовые баталии сотен игроков и даже герои, громко, с выражением, как в аниме, произносящие заклинания (к счастью, последнее отключается в опциях).

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.MMO.fantasy
Зарубежный издатель:
NCsoft
Российский издатель:
Innova Systems
Разработчик:
NCsoft
Количество игроков:
тысячи
Системные требования:
CPU 2.8 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
www.aiononline.com
Страна происхождения:
Корея

Мир Атрея тысячу лет назад пережил войну людей с расой разумных драконов-балауров. Результатом конфликта стал чудовищный катаклизм, расколовший Атрею на две части. Но хуже всего то, что разделилась не только планета, но и ее население. Ангелоподобные элийцы и демонические асмодиане воюют друг с другом, позабыв о том, что балауры никуда не делись и ждут своего часа, чтобы уничтожить все человечество.

С появлением City of Heroes детальная генерация внешности персонажей в MMO стала чем-то само собой разумеющимся. Авторы Aion от традиций не отступают: настраивается все, от изгиба бровей до толщины мышц. Неудивительно, что здесь можно встретить как гигантов, так и совсем миниатюрных персонажей, достающих исполинам в лучшем случае до колена, но принадлежащих к той же расе.

Выбрав в начале игры архетип для своего героя (воин, маг, скаут или жрец), уже на десятом уровне вы должны окончательно определить его класс – для каждого архетипа предусмотрено два варианта. Чего-то оригинального в них искать не стоит, роли в группе, так же как и поведение в бою, очевидны из названия – волшебник* закидывает противников заклинаниями, за повелителя духов сражаются призванные им существа, а храмовник и гладиатор могут великолепно сдерживать натиск врагов. По сравнению с другими корейскими играми достоинства и недостатки классов преувеличены: скажем, маг в ближнем бою долго не протянет, поэтому даже в схватках с рядовыми монстрами приходится удерживать их на необходимой для безопасного боя дистанции с помощью специальных умений.

Определившись с выбором класса, каждый персонаж получает приятный подарок – крылья. Полет – пожалуй, самая разрекламированная особенность Aion – не просто средство быстрого и удобного передвижения по миру. В воздухе игроки сражаются, выполняют задания и даже собирают ресурсы. К сожалению, непосредственно летать можно лишь на специально отведенных для этого локациях, в большей части игрового мира разрешено только парить – спрыгнув с высокого утеса, вы медленно, но неуклонно будете приближаться к земле. Сделано это, чтобы сохранить баланс: большинство монстров Атреи – твари наземные,

*** В локализации Innova названия классов переведены по-другому: templar стал стражем, spiritmaster – чародеем. В этой рецензии автор использовал свою версию русских названий, более, на его взгляд, соответствующую английскому оригиналу и возможностям классов.**

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Качественная графика, необычный дизайн персонажей и мира, интересные, многогранные PvP-бои.

НЕДОСТАТКИ Затянутая прокачка персонажа, сильнейшее торможение во время осад, ремесла требуют дополнительной балансировки.

РЕЗЮМЕ Одна из лучших корейских MMORPG, авторы которой намерены покорить европейскую аудиторию. За неимением серьезных конкурентов – наиболее вероятный претендент на титул «лучшая MMORPG 2009 года».

и свободно летающие персонажи получили бы над ними значительное преимущество. Поэтому даже на тех локациях, где разрешено свободно расправить крылья, подняться в воздух можно лишь на ограниченное время, которое зависит от выученных героем умений и надетой экипировки.

Мобы и герои

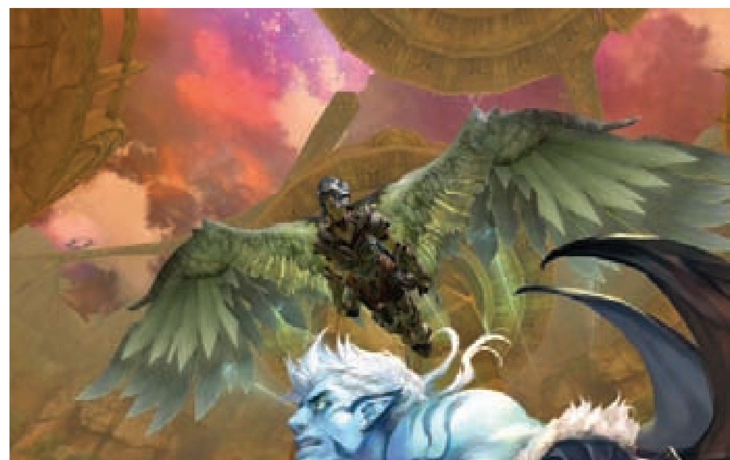
По законам корейских MMORPG, будни игроков Aion проходят в истреблении сначала десятков, после – сотен, а ближе к максимальным уровням тысяч монстров. Формально вы выкашиваете чудовищ не просто так, а чтобы выполнить квесты – как групповые, рассчитанные на совместные усилия нескольких игроков, так и одиночные, с которыми вы вполне справитесь самостоятельно. Правда, изредка случается так, что квестов не хватает – все, что было доступно для его уровня, персонаж уже сделал – и вам ничего не остается, кроме как выйти за пределы города и начать истреблять все подряд ради вожделенного опыта.

На 25-м уровне персонаж обретает способность путешествовать в Бездну (Abyss) – пограничную область, разделяющую два полушария Атреи, где никогда не прекращаются PvP-сражения между элийцами и асмодианами. В Бездне расположены крепости, власть на которыми дает всей фракции небольшие бонусы. Сражение за эти твердыни – не развлечение для одиночек или даже разрозненных групп, но испытание для целых легионов (так в Aion называются кланы). Позволить игрокам активно участвовать в межфракционных разборках, не дожидаясь максимальных уровней прокачки, – решение далеко не новое (вспомните прошлогодний Warhammer Online), но, несомненно, верное.

PvPvE (расшифровывается как Player versus Player versus Environment) – в теории


Внешность некоторых призываемых повелителем духов существ заставляет вспомнить о покемонах.

красивое ноу-хау Aion на практике оказалось пустышкой. Идея заключалась в том, что за крепости в Бездне, помимо фракций игроков, сражаться будут еще и управляемые компьютером балауры, представляющие собой третью сторону конфликта. На самом же деле выглядит это безобразие так – либо соперники не дают вам качаться на драконах, либо балауры мешают людям всласть подраться друг с другом. Сами же осады выглядят заманчиво и многообещающе – неудивительно, что поучаствовать в них желают многие. Однако когда на экране больше двухсот персонажей, даже самые навороченные компьютеры с выкрученной до минимума графикой начинают жутко тормозить, а частота кадров опускается до пяти в секунду. Поэтому оценивать этот аспект игры сейчас не представляется возможным, но потенциал у него огромен – нет такой корейской MMORPG, где штурм замков был бы скучным занятием. А замедления при осадах… почти каждая новая онлайн-игра

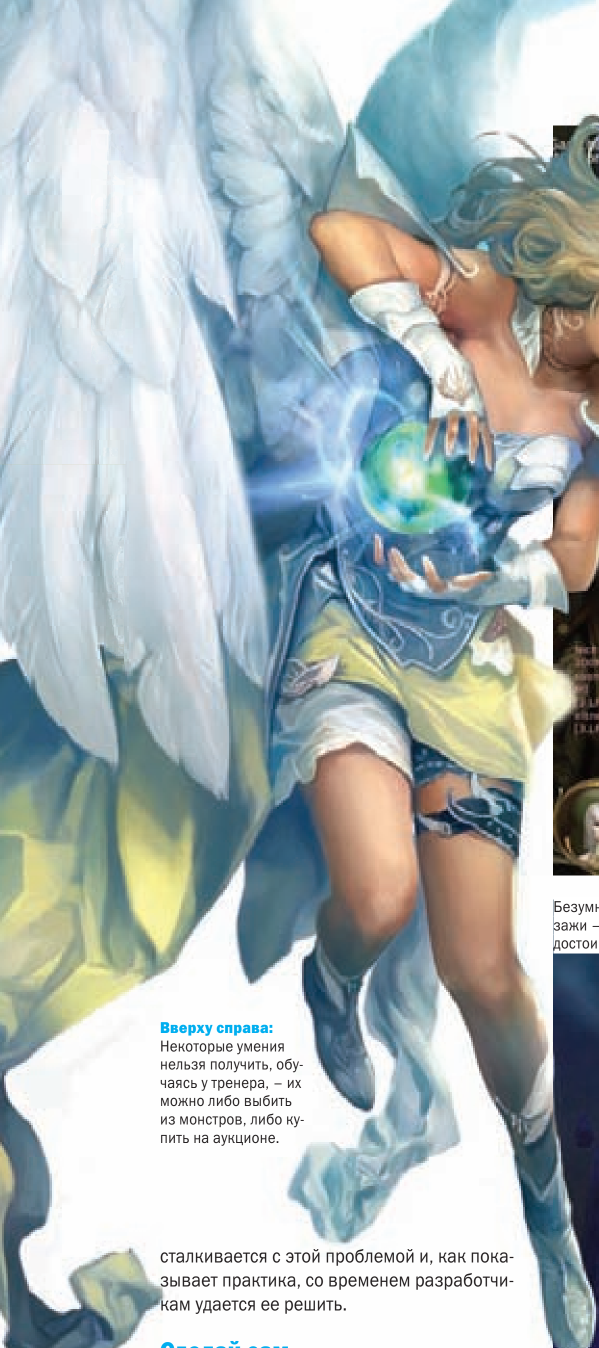


Вверху: Ангельски белые крылья элийцев хорошо контрастируют с черными крыльями асмодиан.



Слева: Стигматы – особые способности, помогающие создать индивидуальный боевой стиль. Техника двух гладиаторов с разными стигматами, хоть и не слишком сильно, но все же будет отличаться.





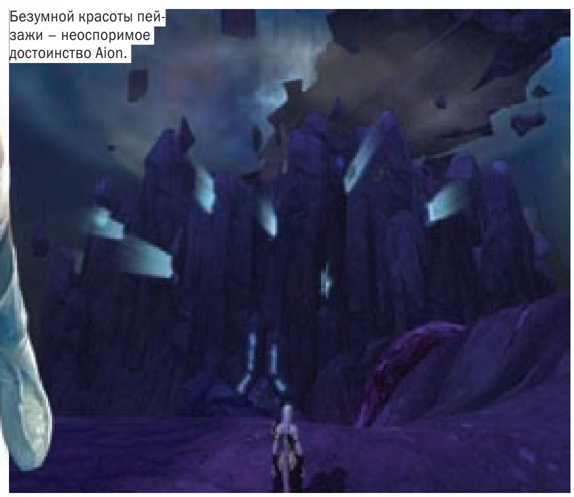


Вверху справа: Некоторые умения нельзя получить, обучаясь у тренера, – их можно либо выбить из монстров, либо купить на аукционе.

сталкивается с этой проблемой и, как показывает практика, со временем разработчикам удается ее решить.

Сделай сам

По желанию игрока персонаж может освоить шесть ремесел – изготовление оружия, брони, одежды, ювелирное дело, алхимию и кулинарию. Ресурсы выпадают из монстров, встречаются «в природе», а всякие расходные материалы вроде ниток, пустых склянок и металлических болванок покупаются у NPC. Осваивать разрешается хоть все профессии сразу, но все-таки придется выбрать две специальности, в которых ваш персонаж достигнет абсолютного мастерства. Изготавливая вещи, он теоретически сможет обеспечивать себя всей необходимой экипировкой, но на практике лучшее оружие и броня выбиваются из рейдовых боссов. Кроме того, на многих серверах рынок перенасыщен товарами – разница между себестоимостью изделия и его розничной ценой очень мала, так что, истребляя тех же монстров на высоких уровнях, вы заработаете куда больше денег, чем занимаясь изготовлением вещей. Пока что из всех ремесел неоспорима лишь польза алхимии – разнообразные снадобья нужны всем, вне зависимости от уровня и количества эпических мечей за пазухой.



Безумной красоты пейзажи – неоспоримое достоинство Aion.

Красота требует жертв

Великолепная графика (игра работает на CryEngine, движке первой Far Cry) никого не оставит равнодушным. Персонажи – не только герои, но вообще все обитатели мира – прекрасно анимированы. Оставьте их без присмотра на пару минут, и они начинают двигаться – принимать скучающие позы, поправлять что-то в своем гардеробе, разминать затекшие суставы. Глядя на хорошо проработанные локации, не сразу понимаешь, какую цену пришлось заплатить за красоту – все эти живописные леса и роскошные города окружены горными хребтами или другими, пусть радующими глаз, но непреодолимыми преградами. За исключением Бездны, в Aion нет открытых пространств – даже леса, поляны и озера есть не что иное, как череда ветвистых (а иногда не очень) коридоров. Конечно, если



Интерфейс Aion не вызовет у вас проблем: передвижение клавишами WASD, выделение цели щелчком мыши – что может быть проще?

перестать смотреть на Aion большими глазами и немного расфокусировать взгляд, то можно заметить неестественность игрового мира – NPC прикованы к своим местам, только и делают что ждут игрока, которому можно выдать квест или предложить свои товары на продажу. Монстры посажены на невидимую цепь – они никогда не покинут родную поляну, на которой будут мирно пастись, покуда очередной герой не придет шинковать их, чтобы выполнить свое не менее очередное задание.

PvE часть Aion сильно не дотягивает до разнообразия и интересности World of Warcraft, но все-таки на фоне прочих корейских MMORPG новое творение NCsoft заметно выделяется, и, прежде всего, благодаря игровому процессу – обыкновенные соло-миссии чередуются с групповыми заданиями, групповые задания – с PvP-вылазками на территорию противника, а те, в свою очередь, – с рейдами в подземелья на огромных боссов. Прокачка персонажа здесь, наверное, наиболее разнообразная из всех корейских MMO, но основной принцип этого жанра – «качаться, качаться и еще раз качаться» соблюдается свято. Чтобы нормально играть в Aion, нужно взять на работе отпуск, а еще лучше – уволиться, – игра требует огромного количества времени, и ей плевать, свободно оно у вас или нет. **СИ**


Прокачку ремесел нельзя назвать тяжелой – от игрока по большей части требуется только желание и время.


С помощью цепочки умений ваш герой способен в мгновение ока обрушить на противника целый град ударов.

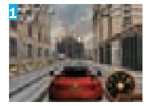
К СОЖАЛЕНИЮ, СВОБОДНО ЛЕТАТЬ МОЖНО ЛИШЬ НА СПЕЦИАЛЬНО ОТВЕДЕННЫХ ДЛЯ ЭТОГО ЛОКАЦИЯХ, В БОЛЬШЕЙ ЧАСТИ ИГРОВОГО МИРА ПЕРСОНАЖАМ РАЗРЕШЕНО ТОЛЬКО ПАРИТЬ.

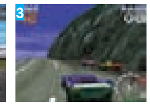

Слева: Война людей и балауров вызвала чудовищный катаклизм, разделивший Атрею на две части. В теплом южном полушарии живут элийцы, а на холодном каменистом севере – асмодиане.

Локализованное издание Aion поступит в продажу уже в декабре этого года. Говорящие по-русски геймеры получат полностью переведенную игру и свой отдельный набор серверов. К сожалению, в момент сдачи материала цена русскоязычного издания Aion и размер месячной абонентской платы все еще не были объявлены.
Сейчас локализация Aion проходит открытый бета-тест – так что любой желающий может зарегистрироваться на официальном сайте http://www.aion.ru и абсолютно бесплатно поиграть в одну из лучших корейских MMORPG.

6.0

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 GRID
2 Race Driver Create & Race
3 Ridge Racer DS

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: DS
Жанр: racing.offroad
Зарубежный издатель: Codemasters
Российский издатель/дистрибьютор: не объявлен
Разработчик: Firebrand Games
Количество игроков: до 4
Обозреваемая версия: DS
Онлайн: www.dirt2game.com
Страна происхождения: Англия




Вверху слева: Машины выглядят игрушками – дешевыми, пластмассовыми, китайскими. Управляются соответственно.

Вверху справа: DiRT 2 не роняет частоту смены кадров даже при большом количестве объектов на экране. Но что же с того? Все равно эти «объекты» выглядят ужасно.



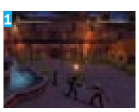
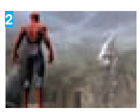
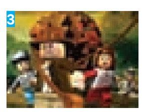
Colin McRae: DiRT 2

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Гоночные игры для Nintendo DS – тема неблагодарная: хороших, серьезных игр в рамках жанра катастрофически мало. Очень жаль, но с появлением DiRT 2 их количество не увеличилось. Перед нами – просто набор скучных трасс и нелепых прыжков через пропасти (это отдельное и сомнительное развлечение), слабо связанных между собой. И набор этот обладает не самым привлекательным внешним видом: краски блеклы, полигонов мало. Противники только и могут, что жестко вытолкать на обочину – при этом машинки отлетают друг от друга совершенно неестественно. Управление напоминает скорее о Mario Kart, нежели о «серьезной» гонке: автомобили между собой различаются, как правило, только внешне, и большая часть из них способна войти почти в любой поворот на любой скорости. Трассы и вовсе не выдерживают критики: 90% времени приходится ехать по гладкой как каток поверхности, хотя местность, по задумке, еще какая пересеченная, все-таки ралли. Даже подъемы и спуски почти не встречаются. Конечно, можно наделать собственных трасс во встроенном редакторе, но чья это на самом деле работа и станет ли от этого легче? И ладно, если бы DiRT 2 для DS сделали новички. Но ведь за плечами Firebrand Games лучшие гонки для этой платформы – Race Driver: Create & Race, GRID и Trackmania DS. И как только эти – талантливые, мы ведь знаем! – люди могли вдруг сделать столь вторичную, посредственную игру?

НЕДОСТАТКИ Скудная графика. Однообразные трассы. Машины практически не отличаются друг от друга. Нелепые прыжки через каньоны.

ДОСТОИНСТВА Хороший трехмерный редактор трасс. Игру заметно вытягивает многопользовательский режим. В саундтреке есть несколько неплохих групп.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

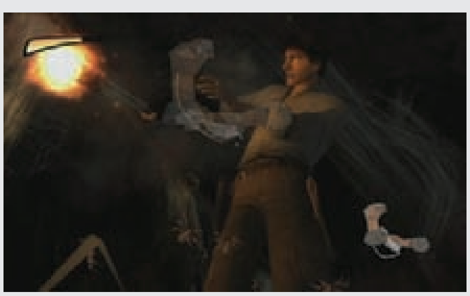




1 The Destiny of Zorro
2 Spider-Man: Web of Shadows
3 Lego Indiana Jones

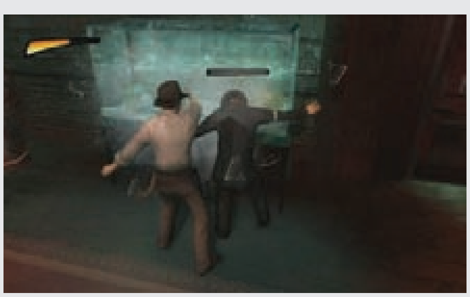
6.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Wii, PlayStation 2
Жанр: action-adventure.third-person
Зарубежный издатель: LucasArts Entertainment
Российский дистрибьютор: нет
Разработчик: Artificial Mind and Movement
Количество игроков: до 2
Онлайн: www.lucasarts.com/games/indianajones/
Страна происхождения: Канада



Вверху: Часто Индиане необходимо проделать тот или иной трюк, для чего вы должны выполнить указанную последовательность движений пультом. Система интересная, но уж очень рука устает.



Вверху: Иногда приходится решать головоломки, но в основном – проламывать головы противникам.

Indiana Jones and the Staff of Kings

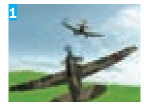
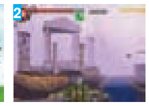
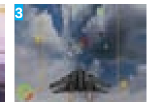
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Очередной боевик, посвященный знаменитому Индиане Джонсу, оказался большим разочарованием. По большому счету его единственное достоинство – сам Индиана Джонс. Конечно, Staff of Kings позволяет вдоволь поразмахивать фирменным хлыстом, послушать озвученные Харрисоном Фордом монологи и посетить очередную таинственную гробницу в поисках древнего артефакта, все так. Из неочевидных достоинств – кооперативный режим, в котором мы можем взять под свое управление отца Инди (жаль, что для «семейного» прохождения доступен лишь набор мини-уровней, никак не связанных с центральным сюжетом). Но под всей этой мишурой скрывается довольно-таки невзрачная, собственно, игра. Виртуальные будни знаменитого археолога в основном, заключаются в разборках с плохими парнями при помощи пистолета, хлыста, подобранного оружия или даже голых кулаков. Иногда встречаются довольно интересные эпизоды – например, тот, где необходимо пистолетными выстрелами сбивать различные предметы, роняя их на голову противнику. Но впечатление в целом они не меняют – игра посредственная, конвейерная, необязательная. Усугубляет дело еще и мутная, размытая картинка. А версия для Wii страдает еще и от проблем с управлением: Индиана игнорирует добрую треть команд, из-за чего некоторые простые с виду этапы приходится переигрывать по несколько раз.

НЕДОСТАТКИ Устаревшая графика, общее однообразие игрового процесса, плохо реализованное управление в версии для Wii.

ДОСТОИНСТВА Индиану озвучил сам Харрисон Форд, а в корпоративном режиме можно сыграть и за Генри Джонса.

6.5

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

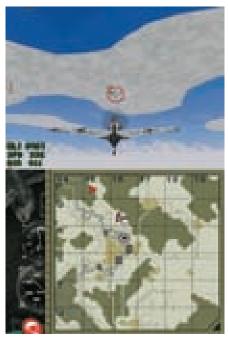




1 Spitfire Heroes: Tales of the Royal Air Force
2 Time Ace
3 Top Gun

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
action.flight.historic
Зарубежный издатель:
«1С»
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
DiP Interactive
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.il2game.com
Страна происхождения:
Россия



Слева: Рисовать на втором экранчике маршрут во время брифинга можно, но бессмысленно. Все равно в процессе миссии нужное направление будут навязывать.

Справа: Графика в Birds of Prey по меркам DS отличная, но на облака все же лучше не смотреть – они выглядят, словно куски фанеры.

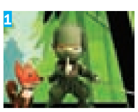
Il-2 Sturmovik: Birds of Prey

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Очень непривычно видеть логотип «1С» на экране Nintendo DS. И, безусловно, весьма приятно. Но знакомое название знакомой компании – не повод думать, что перед нами та же игра, «всего только уменьшенная» до размеров крошечных экранов DS. Нужно сразу смириться: это не симулятор. Конечно, при всего-то нескольких доступных кнопках симулятор не сделать (да еще с цифровой крестовиной взамен аналогового стика), но разработчики уж как-то слишком все упростили. И это касается не только управления: противники интеллектом не блещут, не нужно больше взлетать и садиться собственными силами – игра делает это за нас. А лишнее разнообразие не помешало бы. Зато миссии здесь в ассортименте (их более четырех десятков): и бомбежка, и эскорт, и нападение на какие-либо наземные цели, и, само собой, сражения в воздухе с самолетами противника. При всем этом многообразии серьезно не хватает музыкального сопровождения в самих миссиях. Уж коли двухэкранный «Ил-2» не симулятор, одного лишь монотонного звука двигателя маловато будет. Впрочем, все прочие летные развлечения для Nintendo DS в любом случае слабее Birds of Prey, так что оставим излишние придирки. Как ни крути, перед нами первая игра такого рода для этой платформы, за нее и впрямь можно отдать запрашиваемые деньги и не укорять себя потом за необдуманный поступок.

НЕДОСТАТКИ Некоторые задания чересчур усложнены. Нет мотивации к последовательному прохождению миссий. Нет многопользовательского режима.

ДОСТОИНСТВА Удобное управление, разнообразные задания, масса дополнительных опций, упрощающих игру для новичков.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





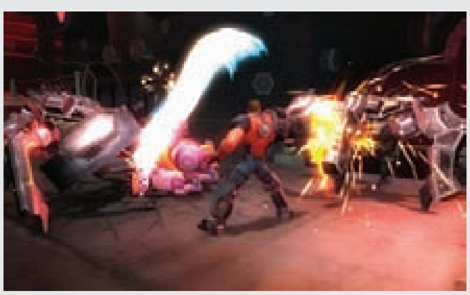
1 Mini Ninjas
2 G.I. Joe
3 Transformers: Revenge of the Fallen

ЗА МУЛЬТИПЛЕЕР
СТРАНА ИГР

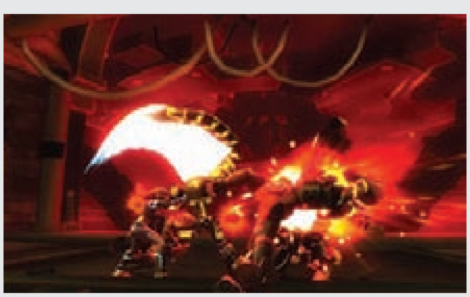
7.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
action.beat'em_up
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Bionic Games
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
www.spyborgs.com
Страна происхождения:
США



Вверху: Набрав достаточное количество очков за поверженных противников, вы можете исполнить зрелищный суперприем. Какой именно – зависит от того, что за пара героев сейчас в игре.



Вверху: Надо отдать Bionic Games должное – графика и спецэффекты Spyborgs заслуживают самых лестных слов.

Spyborgs

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Владельцы Wii ожидали Spyborgs с немалым интересом, рассчитывая получить красивый и динамичный боевик. Сбылись ли надежды? Трудно сказать. Нашему вниманию предлагаются похождения трех киборгов-рейнджеров, которые от лица всего прогрессивного человечества борются с приспешниками злого космического императора. Главные герои скроены по стандартному шаблону: силач, акробат и средний по характеристикам боец. В прохождении каждого из уровней участвуют двое персонажей, между которыми можно без ограничений переключаться во время боя («свободным» рейнджером довольно успешно управляет AI). И все бы хорошо, но… Главная беда Spyborgs в том, что первый уровень почти невозможно отличить от десятого: враги однообразны, декорации – тоже, и никаких тебе иных развлечений, кроме бесконечного мордобоя. Сами по себе поединки сделаны как надо, с этим не поспоришь: герои владеют множеством приемов, противники тоже не лыком шиты и не подумывают выступать лишь мальчиками для битья, а присутствие рядом напарника делает происходящее только интересней. В общем, если есть под рукой товарищ для совместной игры, то несколько уровней увлекательного экшна обеспечены. Жаль, что употреблять Spyborgs можно лишь малыми дозами – в больших чрезмерно монотонная игра действует, как снотворное.

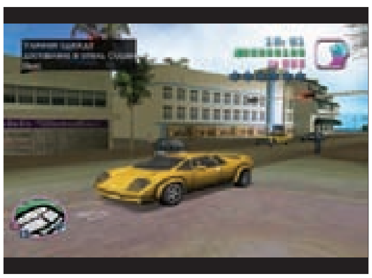
НЕДОСТАТКИ Однообразные враги, уровни и игровой процесс, периодические заскоки в поведении управляемого AI напарника. Сюжет почти не развивается.

ДОСТОИНСТВА Динамичные поединки, богатый арсенал приемов, удобное управление, интересный кооперативный режим, хорошие графика и звуковое сопровождение.

Дайджест

Обзор локализаций

Grand Theft Auto: Vice City



Оригинальное название:
Grand Theft Auto: Vice City
Страна происхождения:
Шотландия



Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
Rockstar
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Rockstar North
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.2 ГГц, 128 RAM, 32 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/gta_vc

PC (1 DVD)

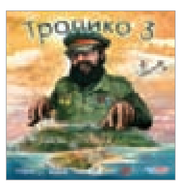
Добро пожаловать в Вайс-сити! В солнечный город прямиком из восьмидесятых, где красивые закаты, по пляжам круглосуточно разгуливают красотки в бикини, стриптиз-бары соседствуют с госпиталями, а коррупция и порок ходят рука об руку. Здесь, в этом рассаднике наркоты высшей пробы, телефон Томми Версетти разрывается от звонков с требованиями вернуть Сонни Форелли «гребаные деньги». Оборот может показаться мягковатым, но заверяем вас, что и в оригинале вы не услышите не единого fuck, а максимум asshole. Соответственно, и в русском издании безобидное слово «дерьмо» и то редко произносится, зато полублатного лексикона («урыл», «сцапали», «лады», «разрулить») навалом. В целом смысл грубых высказываний передан точно, хотя забавные ляпы попадаются. Помимо субтитров, переведены названия зданий, миссий, радиостанций и транспортных средств; шрифты подобраны под стать оригинальным. А вот озвучка осталась английской – таково, напомним, требование Rockstar к «1С», и оно также коснется локализации San Andreas, где как раз полно настоящей американской матерщины.

РЕЗЮМЕ Лучше поздно, чем никогда. И спустя шесть лет Grand Theft Auto: Vice City дарит уйму положительных эмоций.

Тропико 3



Оригинальное название:
Tropico 3
Страна происхождения:
Болгария



Жанр:
strategy.tycoon
Зарубежный издатель:
Kalypso Media
Российский издатель:
«Руссобит-М»/GFI
Разработчик:
Haemimont Games
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
www.russobit-m.ru/catalogue/item/tropico-3/

PC (1 DVD)

Знакомство с «Тропико 3» начинается с неприятного – раздел «Новости» забыли перевести. Впрочем, данный казус забывается, стоит перейти в обучающий режим. Тут диктор увлекательно рассказывает о заданиях, ненавязчиво раздает советы и выклянчивает увольнение неугодного ему работника. Он вещает спокойно и игриво, заискивает, пытаясь добиться расположения правителя. В сюжетной кампании льстивый помощник уступает место диджею местного радио, исправно рапортующему о последних переменах на острове. Готовится бунт? Опустела казна? Зарубежная корпорация требует 8000 тонн сельскохозяйственной продукции? Парень у микрофона упомянет о важном, забыв про критику в адрес главы государства. Если доверие населения упало, пора подготовить речь. Выступление не только поможет восстановить авторитет в глазах народа, но и позволит услышать правителя; независимо от того, кого вы выберете перед началом миссии, Фиделя Кастро или Че Гевару, реплики будет озвучивать один и тот же актер. Дополнительные баллы локализация получает за наличие в текстах слов «эль президенте» и «буэно».

РЕЗЮМЕ Мечтаете стать владельцем островка в Карибском бассейне, угнетать население и ссориться с супердержавами? Приобретайте «Тропико 3» без раздумий.

Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes



Оригинальное название:
Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes
Страна происхождения:
Австралия



Жанр:
action-adventure.sci-fi
Зарубежный издатель:
LucasArts
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Krome Studio
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/sw_cw_rh

PC (1 DVD)

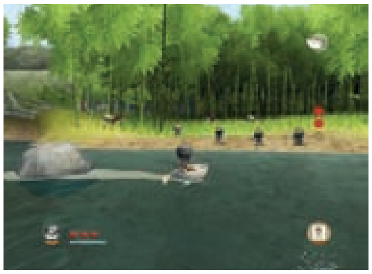
Первое и главное: имена персонажей (джедаев, ситхов, клонов, дроидов), названия средств передвижения (шагоходов, аэроциклов, крейсеров, космических истребителей) и видов оружия (пистолетов, бластеров, ракетометов) соответствуют принятым в сообществах фанатов «Звездных войн». Удалось даже избежать коверканья фамилий и титулов. Тем, кто хочет подробнее узнать о вселенной и событиях, предшествовавших «Войне клонов», советуем заглянуть в «Базу данных» – благо шрифт не препятствует чтению, да и перевод корректный, пусть и злоупотребляющий прилагательным «закаленный». Не подкачали и приглашенные артисты: главным действующим лицам удачно подобрали голоса, Асока и Энакин постоянно перебрасываются шутками, часть из них основана на игре слов. На загрузочных экранах можно прочесть, а в ходе выполнения заданий – послушать советы мастера Йоды. Речь мудрого магистра традиционно изобилует инверсиями, что должно понравиться не только поклонникам саги.

РЕЗЮМЕ Посредственная экшн-адвенчура, которая понравится только самым упертым поклонникам «Звездных войн».

Слово редактора

В 21 номере «Страны Игр» часть выходных данных шутера Red Faction: Guerrilla была указана ошибочно. На самом деле зарубежный издатель игры – THQ, российский – «Акелла», разработчик – Volition, мультиплеер поддерживает до 16 человек, а системные требования следующие: CPU 3.2 ГГц (Intel Core 2 Duo), 2048 RAM, 256 VRAM. Приносим извинения издателям и разработчикам, а также всем, кого этот ляп ввел в заблуждение.

Mini Ninjas



Оригинальное название:
Mini Ninjas
Страна происхождения:
Дания

Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Eidos Interactive
Российский издатель:
ND Games
Разработчик:
IO Interactive
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 3.2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.nd.ru/catalog/products/minininjas

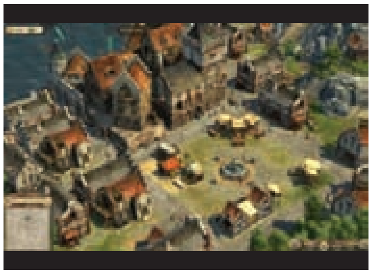


PC (1 DVD)

Mini Ninjas вполне годится в качестве поучительного мультфильма о ниндзя, возвращающих с помощью меча и магии гармонию в родные земли. Не в последнюю очередь этому способствует озвучка: старый шляпочник не выговаривает «ж», взамен выдавая «з», вражеские командиры не ценят своих подопечных, издеваясь и подтрунивая над ними, гротескные злодеи громко смеются по поводу и без, придавая происходящему налет сказочности. Приятное впечатление портят лишь мелкие шероховатости скорее технического плана: громкость звука в видеороликах и сценах на движке заметно разнится; голоса персонажей немного приглушены, а если юный Хиро встанет рядом с водопадом, то вовсе не услышит собеседника. Сюжет незатейлив, но завлекателен и понятен даже дошкольнику, разве только его может смутить икебана из странных японских слов («ки», «тэнгу», «додзе», «кусарикама»). Искать в субтитрах ошибки бесполезно – редакторы тщательно проверили материал, но… в который раз забыли взглянуть на обложку. Как следствие – «игра от *создателей* Hitman и Kane&Lynch».

РЕЗЮМЕ Несмотря на детский рейтинг «E10+», Mini Ninjas – абсолютно семейная игра, которая должна понравиться и малышам, и взрослым.

Anno 1404



Оригинальное название:
Anno 1404
Страна происхождения:
Германия

Жанр:
strategy.real-time.historic
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский издатель:
ND Games
Разработчик:
Related Designs
Количество игроков:
до 4
Системные требования:
CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.nd.ru/catalog/products/anno1404

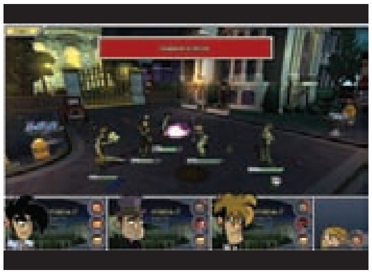


PC (1 DVD)

Подобно другим играм серии, изданным в России «Новым Диском», Anno 1404 весьма недурно локализована. Шрифты аккуратные, ровные, надписи подогнаны под размеры отведенных для них окошек и соответствуют стилю игры. Перевод не разрушил воссозданную в оригинале атмосферу средневековья, а использованная терминология соответствует эпохе. Коллекционное издание включает DVD с бонусными материалами (видеоролики, саундтрек, интервью с разработчиками), постер, альбом артов и руководство пользователя, оформленное в черно-белых тонах. А жаль: картинка с изображением порта и кораблей, используемая тут как фон, гораздо лучше выглядела бы в цвете, к тому же просматривать темные скриншоты опасно для зрения. Читать мануал утомительно (каждый второй параграф начинается со слова «здесь»), да и пользы от него немного – двадцать страниц занимает описание настроек и расширенных меню и перечисление проблем, с которыми пользователь может столкнуться при возведении города мечты. За советами, как правильно распорядиться ресурсами, обращайтесь на форумы.

РЕЗЮМЕ Anno 1404 переносит действие в пятнадцатый век, где жители Европы прокладывают торговые пути, строят величественные здания и общаются только на русском.

Над пропастью во тьме, часть 2



Оригинальное название:
Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness, Episode 2
Страна происхождения:
США/Канада

Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Hothead Games
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Hothead Games/Penny Arcade
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/rain_slick2



PC (1 CD)

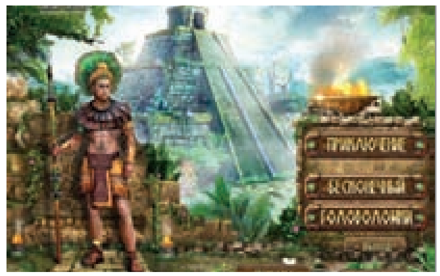
Интересно, прибавилось ли в России после выхода локализации первого эпизода «Над пропастью во тьме» поклонников вебкомикса Penny Arcade? Многих ли первая часть увлекла достаточно, чтобы они заинтересовались продолжением? Ведь играть в сиквел, не ознакомившись с оригиналом (то есть, не зная предыстории), значит обрекать себя на непонимание львиной доли отсылок к персонажам и событиям. А это почти так же плохо, как незнание канонов тех жанров, что игра пародирует. В любом случае, второй эпизод локализован достойно: перевод приличный, рассказчик нарочито переигрывает, гротескная атмосфера театра абсурда сохранена на все сто процентов.
Сама же игра по геймплею ближе всего к JRPG – линейная, с пошаговой боевкой и обилием диалогов, где от вашего выбора толком ничего не зависит. Второй эпизод, как и первый, сложно приравнять к полноценным играм – это неплохая забава на несколько часов для любителей неспешных сражений и черного юмора от создателей Penny Arcade.

РЕЗЮМЕ Качественная локализация низкобюджетной RPG. Второй эпизод оказался менее смешным, чем первый, хотя происходящее по-прежнему нелепо до абсурда.

Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру







100
Аркады

Игровые автоматы, или попросту аркады, – это такиездоровые агрегаты с экраном, парой джойстиков и щелью для жетонов, которые стоят в кинотеатрах и специализованных залах. Они появились в конце прошлого века, но до сих пор популярны. В каждом номере мы рассказываем о новинках, которые достойны вашего внимания.

В этом номере:
Tekken 6

105
Казуальные игры

Специальные простые маленькие игры для ваших мам, сестер, девушек и домашних животных. Их ограниченно годные версии есть на нашем DVD, если вам понравятся – можете прямо у нас и приобрести.

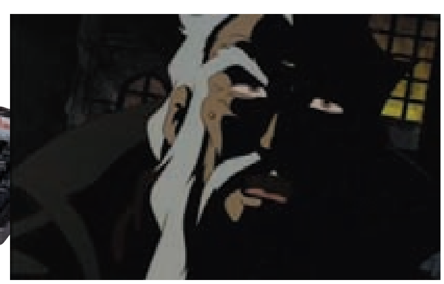
В этом номере:
Сокровища Монтесумы 2

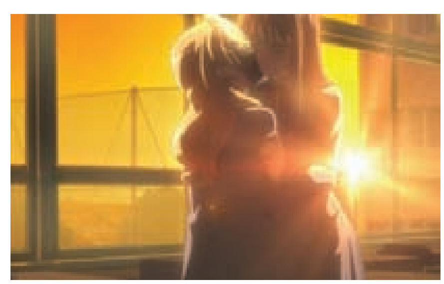
104
Бесконечный холст

Авторы вебкомиксов не ограничены размером печатного листа. Полету их фантазии не мешает и необходимость идти на компромиссы с издателем. Так что немудрено, что именно на сайтах интернет-комиксистов появляются самые необычные истории, оформленные в разнообразнейших стилях.

В этом номере:
Least I Could Do
Looking for Group







122
Железо

Игры для PC запускаются на персональных компьютерах, которые, к сожалению, приходится модернизировать. Наши эксперты помогут вам разобраться в кулерах, мониторах, процессорах и прочих мышках и сделать правильный выбор. На закуску – общеобразовательные статьи о современных технологиях и новости рынка.

В этом номере:
Новости
Большой тест
Мини-тест

106
Кроссформат

Мультиформатные вселенные, вроде «Бэтмена» или «Трансформеров», обычно могут похвастаться богатой историей и огромным количеством фанатов. И даже если с прямыми играми по мотивам у них не всегда все в порядке, знать о том, кто такой Капитан Америка и в какой школе учится Гарри Поттер, полезно любому поклоннику современных электронных развлечений.

В этом номере:
Легко ли быть Исчадьем Ада?

114
Банзай

Аниме и манга традиционно занимают одно из важнейших мест на страницах «СИ». В стотысячный раз напоминаем вам, что без знакомства с ними довольно сложно до конца оценить и видеоигры, произведенные в Стране восходящего солнца.

В этом номере:
Первый отряд
Cencoroll
Aoi Bungaku Series
Sasameki Koto
Winter Sonata
Darren Shan


реклама
В ПРОДАЖЕ С 20 НОЯБРЯ.
ТЕПЕРЬ 3 ДИСКА!
3 DVD
4 ЧАСА ВИДЕО; 8,5 ГБ МОДОВ; ТОННЫ ДЕМОВЕРСИЙ, ПАТЧЕЙ, СОФТА
3 DVD
ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ
PC ИГРЫ
#12(72)
ДЕКАБРЬ 2009
АЙОН: БАШНЯ ВЕЧНОСТИ
КОРЕЙСКАЯ ВОЛНА
DISCIPLES 3: РЕНЕССАНС
ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ
NAPOLEON: TOTAL WAR
ПОБЕДИТЬ ПРИ ВАТЕРЛОО
55
ИГР
Видео
Софт
Моды
PC ИГРЫ
ЖУРНАЛ О ПРАВИЛЬНЫХ ИГРАХ

Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

Что такое аркада? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

› Tekken 6

Вы уже, должно быть, прочли обзор консольной версии Tekken 6. Теперь посмотрим, что предлагают в аркадах – недавно кабинет приехал в столичный зал на Варшавке, а мы сходили его опробовать. Есть ли смысл тратиться на жетоны, когда дома уже есть достойная альтернатива?



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

Как известно, Tekken 6 в японских аркадах появился еще в ноябре 2007 года. Игру так долго портировали на консоли не только из-за улучшений домашней версии. Важной причиной задержки было и давление со стороны владельцев залов: когда пятая часть появилась на консолях через два месяца после аркадного релиза, многие оказались разочарованы в политике Namco.

У нас же автомат с шестой частью появился немногим раньше, чем версия для Xbox 360 и PS3. Но ведь недаром японцы предпочитают играть в аркадах – наверное, что-то там есть особенное. Разберемся.

Для тех, кому лениво читать наш большой консольный обзор, вспомним основы. В шестой части огромный ростер на четыре десятка персонажей – почти все бойцы из старых игр снова в строю. На этот раз локации стали многоуровневыми, как в Dead or Alive: герои могут выбрасывать друг друга за пределы арены и продолжать бой на новой площадке. Появилась система Rage, которая дает преимущество персонажу, оказавшемуся при смерти, и позволяет ему в последний момент изменить ход боя. Вдобавок к джаглу (жонглированию врагом в воздухе, то есть), ввели также баунс: из-за него противник может подскочить в воздух после падения на землю. Так что воздушные комбо теперь получается вытворять еще более безумные. Теперь о самой аркаде.

Перед вами Лео, Зафина и Мигель, одни из свежих персонажей шестой части.



Машина Tekken 6 с Варшавки не бросается в глаза – железо с игрой установлено в универсальном автомате, который подходит для самых разных драк. Из-за этого и конфигурация кнопок не очень удобная: некоторые клавиши в бою вообще не используются. Задействованы только четыре: две для удара руками, две – ногами. Двигаться по арене приходится с помощью стика. Это, пожалуй, и есть главное достоинство аркадной версии: такой контроллер для драк подходит идеально, в руках сидит как влитой. А как он приятно щелкает при резких движениях! Впрочем, похожий стик можно купить и для домашней консоли.

А вот заполучить в личное пользование огромный монитор вроде того, что крепится на автомате Tekken 6, сможет не каждый геймер. Жаль, на Варшавке настроено изображение из рук вон плохо: картинка получилась настолько яркой, что некоторые локации заливали экран белой краской.

В ШЕСТОЙ ЧАСТИ ОГРОМНЫЙ РОСТЕР НА ЧЕТЫРЕ ДЕСЯТКА ПЕРСОНАЖЕЙ – ПОЧТИ ВСЕ БОЙЦЫ ИЗ СТАРЫХ ИГР СНОВА В СТРОЮ.

Внизу: На E3 2005 нам обещали картинку получше, но и сейчас Tekken 6 как минимум не отстает от конкурентов.



Скорее в номер!

Sega возвращается к легендарному сериалу Daytona. Новый автомат под названием Sega Racing Classic окажется римейком Daytona USA с современной графикой. Игра работает на свежем железе Ringwide, экран на кабинете размером в 32 дюйма, а в сиденье встроена система отдачи.



Хочу!

Автомат, рассчитанный на двоих, находится в московском зале компании «Волшебная Игра» на последнем этаже торгового центра «Варшавский» у метро Варшавская.
Адрес торгового центра – Варшавское шоссе, дом 87Б.




Новичок Боб оказался вдруг не только сильным, но еще и очень ловким бойцом.

В АВТОМАТЕ СТОИТ ЖЕЛЕЗО PS3, А ИЗОБРАЖЕНИЕ ВЫВОДИТСЯ В РАЗРЕШЕНИИ 720P, ТАК ЧТО СЕРЬЕЗНЫХ ОТЛИЧИЙ В ГРАФИКЕ БЫТЬ НЕ ДОЛЖНО.



Как и показывает флаер, на некоторых локациях можно перебраться с одной площадки на другую.

Надеемся, что проблема не в начинке автомата, а лишь в неотлаженном мониторе.

Некоторые фанаты сериала считают, что аркадная версия красивей домашней, но это спорное утверждение: в автомате стоит железо PS3, а изображение выводится в разрешении 720p. Так что серьезных отличий в графике быть не должно.

Доступно только два режима игры: Versus с живым другом и Arcade с компьютерными злодеями. В последнем, как и на консолях, нужно одолеть десятерых бойцов, а под конец побороть босса. Этот режим щадит ваш кошелек: до самого финала можно дойти на одном-единственном жетоне. Мы, правда, дальше шестого бойца продвинуться не сумели – оставим это дело людям, подкованным в сериале. Кстати, совет от японских геймеров: никогда не выбирайте Continue, когда играете в Versus. Лучше дождитесь экрана Game Over и начните сначала, так можно очень неплохо сэкономить на жетонах.

Остальные же плюсы аркадной версии в России оказались недоступны: настраивать внешность персонажа и собирать предметы у нас нельзя – сохранение не предусмотрено. Японцы все это делают с помощью карточек Tekken-Net, которые открывают доступ к специальному сайту, где и проходит работа с персонажем. На сайт этот можно зайти даже с телефона, а функции он открывает весьма оригинальные. Здесь можно, например, собрать команду или посмотреть задания, за выполнение которых игроки награждаются медалями. У европейцев и американцев никакого сайта нет, но они могут записывать свой прогресс на карточку Tekken ID, а потом настраивать героя прямо за автоматом.

У нас же все это недоступно, поэтому автомат на Варшавке немного отстает по функциям от своего консольного собрата. Тренироваться в аркаде стоит, пожалуй, только самым ярым фанатам сериала, да тем, кто до сих пор не завел себе Xbox 360 или PS3. **СИ**

Внизу: Эта арена на плохо настроенном экране Варшавского смотрелась… Никак не смотрелась, весь экран белел, а видны были только темные перчатки и ботинки героев.


Дух Tekken в шестой части не потерялся – карикатурные удары с абсурдными спецэффектами на месте.



Настольные игры

Настолок на свете много, и все они разные – карточные, фишечные, семейные... Правила к одним умещаются на паре страничек, к другим едва влезают в объемистые брошюры. Мы расскажем вам о самых лучших играх – тех, что уже завоевали любовь геймеров всего мира, а теперь наконец-то порадуют и вас.



ТЕКСТ
Александр «Slide» Тишковский

› Essen 2009

Совсем недавно отгремело важнейшее событие в индустрии настольных игр – ежегодная международная выставка в немецком городке Эссен. Так вышло, что мне снова довелось ее посетить, я очень многое увидел, посмотрел немало новинок, с огромным удовольствием пообщался с представителями самых перспективных компаний. Но обо всем по порядку.

Для начала короткая предыстория. Эссен – городок провинциальный, маленький, его вполне можно пройти из конца в конец всего-то за пару часов. В Германии он издавна славится шахтами, не то угольными, не то еще какими-то, а настольщикам всего мира известен благодаря выставочному центру Messe Essen, в котором и проводится это замечательное мероприятие с коротким, но емким названием Spiel.

Теперь о масштабах действа. На площади, отданной под экспозицию, могло бы с легкостью уместиться больше десятка таких выставок, как недавний «Игромир». И это не преувеличение –чтобы обойти павильоны Messe Essen, до отказа забитые играми, заставленные стендами крупных и не очень издателей, требуется уйма времени. Несмотря на кризис, народу в залах много, а, судя по тому, что разговаривают гости на разных языках, большинство из них – не местные жители. Кстати, радует, что в нынешнем году было очень много русских – значит, дело наше не только живет, но и развивается.

Внизу: Небольшой игровой развал.



Однако масштабы масштабами, но главное – игры. Всегда на подобных выставках выделяются фавориты: самые ожидаемые и наиболее раскрученные разработки. И Spiel не исключение. После первого дня я составил список наиболее ярких и популярных проектов, и оказалось, что Dominion от Rio Grande Games вне конкуренции по обоим признакам.

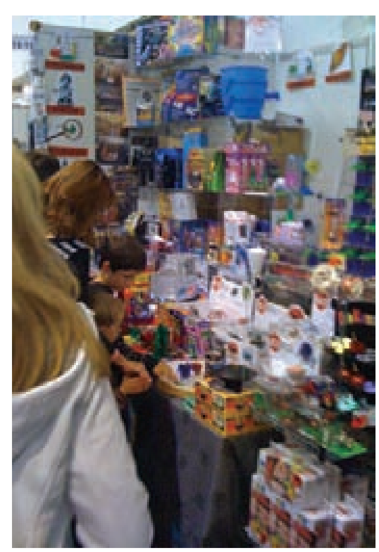
С нее и начнем. Прежде чем браться за эту статью, просмотрел свой отчет о прошлогодней поездке в Эссен, тогда-то как раз и состоялась премьера «Доминиона». Вот что я писал о ней: «В первый день было куплено несколько игр, среди них нечто непонятное под названием Dominion». Мог ли я знать, что уже на следующей церемонии вручения премии Spiel des Jahres это «нечто» станет золотым призером? За прошедший год «Доминион» успела обзавестись полноценным дополнением под названием Intrigue. А на выставке состоялся релиз многообещающего аддона Seaside (в игру добавлено три сотни новых карт, а кроме того действие эффектов наконец-то ограничено временем). Геймеры жаловалась на скоротечность и чрезмерную абстрактность двух первых редакций, что ж, создатели пошли навстречу пожеланиям публики и добавили в прежний сеттинг еще и пиратский антураж. Аддоны удались на славу, с одной стороны, это все тот же Dominon, с другой – дополнения открывают широчайший простор для стратегического планирования.

На стенде Rio Grande было еще много интересного, например, новинка под названием Factory Manager от создателя знаменитой Power Grid – Фридмана Фриза. И если прежде нам предлагали испытать себя в роли топ-менеджера огромной энергетической компании, то новая разработка этого автора посвящена, так сказать, малому бизнесу. Игрок получает здание фабрики и стартовый капитал. Чтобы не стать аутсайдером, каждый ход при-



Вверху: Еще один развал, игры в основном на немецком.

Внизу: На выставке можно найти развлечения для всех возрастов.




Малая часть одного из павильонов.

ходится модернизировать и увеличивать производство: покупать станки, силовые установки, расширять складские помещения, да еще следить за тем, чтобы на все агрегаты хватало рабочих рук. Я успел сыграть две партии и могу сказать – Factory Manager удалась на славу. Отличное качество компонентов, складно написанные и хорошо структурированные правила (почему-то в нынешнем году это редкость), механика в меру абстрактная, но достаточно изящная...

Нельзя не отметить еще две новинки, выставленные на стенде все той же Rio Grande.



Каждый желающий может опробовать любую понравившуюся игру.

Во-первых, Havana, коротко говоря, облегченный вариант Cuba. Если проводить аналогию, то ближе всего Puerto Rico и San Juan – «Пуэрто-Рико» была полноценной экономической стратегией, а «Сан-Хуан» оказалась быстрой карточной казуалкой со схожим антуражем. Вторая приметная игра, Shipyard, посвящена строительству кораблей. Красивое оформление, обилие фишек и жетонов, занятные правила. К сожалению, выставка большая, а времени мало, потому толком посмотреть ее не вышло.

На стенде Z-Man Games сам великий Уве Розенберг презентовал первое дополнение к «Агриколе» – Agricola: Farmers of the Moor, аддон, вводящий в игру необходимых в крестьянском хозяйстве лошадей да несколько профессий. Мало того, теперь семью нужно не только кормить, но и обогревать, т.е. отапливать дом дровами. Вполне адекватное дополнение для любителей серии. Следующая новинка Уве At the Gates of Loyang, продолжает «огородническую» тему Agricola и завершает трилогию. Выглядит этот монстрик посредственно: мини-поля, на которых растет мини-рис... Видимо, дизайнеры старались все сделать миниатюрным, поскольку компонентов в коробке ну очень много, и окажись они покрупнее – никакого бы стола не хватило. Если честно, за последнее время все эти сады, грядки, да бесконечные заботы о хлебе насущном изрядно надоели. Мало того, опробовавшие Loyang в один голос говорят, что новинка недотягивает до предыдущих игр серии, и я склонен с ними согласиться.

К счастью, помимо произведений мэтра Болла Z-Man привезла еще один хит под названием Dungeon Lords. Это игра о жизни подземного владыки, который отбивается от «просрошего» на поверхности добра. Пресловутое добро непременно хочет уничтожить властелина тьмы и вообще считает его опасным элементом, не заслуживающим снисхождения. Завязка кажется знакомой? Правильно! Это Dungeon Keeper на столе. Первое, что бросается в глаза, – это стилистика. Все в игре пропитано иронией, рисованные гоблины смахивают на собратьев из Overlord, оттуда же, кстати, родом и придурковатые герои. Книга правил полна шуток, хотя целых 26 страниц – это по нынешним меркам многовато для приличной игры. Впрочем, в следующих номерах мы поподробнее расскажем о Dungeon Lords и вынесем окончательный вердикт.

Следующая остановка – стенд польской компании Portal, теперь издающей Neuroshima Hex! и дополнение к ней Neuroshima Hex! – Duel, релиз которого состоялся на выставке. Первая Neuroshima разработана польским геймдизайнером Михалем Орацем. Это тактическая игра с оригинальной механикой. События разворачиваются в будущем, как всегда беспросветном. За выживание борются четыре фракции, остаться должна только одна. В новом дополнении появляются еще два сообщества, дуэльное поле боя, дополнительные правила и карточки. Примечателен аддон прежде всего тем, что для игры иметь базовую версию вовсе не обязательно. Купите маленькое недорогое дополнение, а там уж решите, стоит раскошеливаться на коробку с оригиналом или нет. Ну а для любителей сериала – это вообще долгожданный подарок. Вторая игра Portal – Stronghold, по-моему, была самой покупаемой после Dominion. Объемистая коробка с шикарным игровым полем и отличными компонентами выглядела очень привлекательно. Наверное, поэтому на каждой презентации



Один из вариантов оформления стенда.

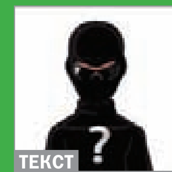
Stronghold был аншлаг, и толпа завороженно слушала автора, рассказывавшего о своем детище. Stronghold посвящена защите сравнительно неприступной твердыни от полчищ супостатов, так и норовящих захватить да сжечь родную хату, простите, крепость. Как вы наверняка догадались, сделана она по мотивам компьютерной игры. Суть вот в чем: одному участнику надо стоять насмерть и не пущать врага. Для этого надлежит укреплять стены, расставлять чаны с кипящим маслом и даже периодически мобилизовать мирных стариков, женщин и детей. А другому, чтобы одержать верх, придется сломить оборону доблестного противника, ворваться в крепость и надругаться над памятником здешнему владыке. Stronghold определенно заслуживает внимания, надеюсь в ближайшее время мы расскажем и о ней.

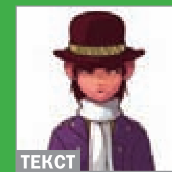
Однако пора бы и честь знать – выставка огромна, и объять необъятное мы, к сожалению, не можем, но не расстраивайтесь: будем считать эту статью первой частью отчета. Продолжим в следующих номерах, не прощаемся и to be continued... **СИ**



Вот такие пирамиды из игр высятся здесь повсеместно.

Бесконечный холст





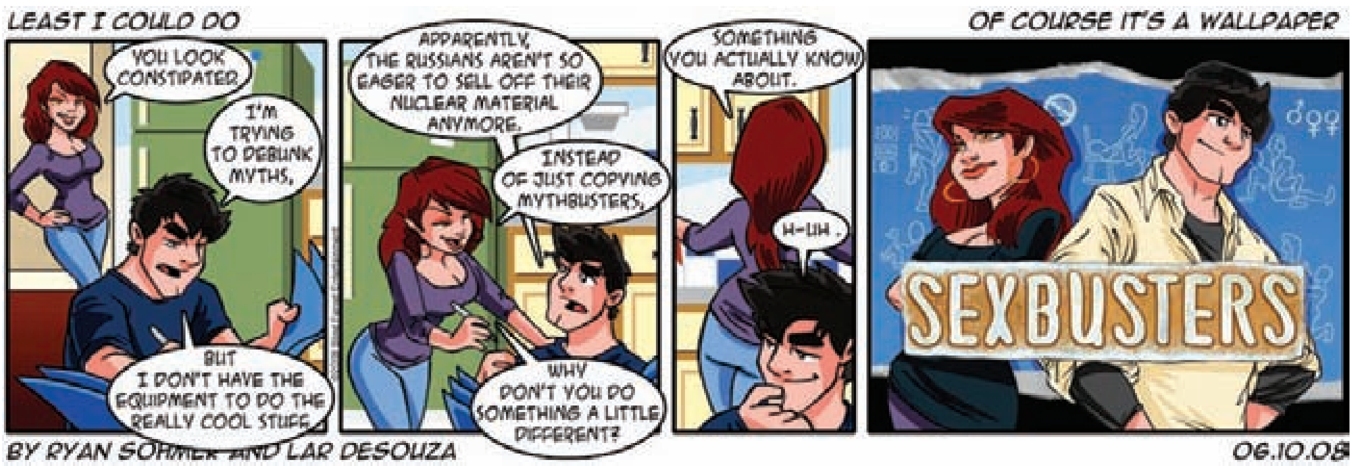
ТЕКСТ Иван Костин
ТЕКСТ Илья Ченцов

› Least I Could Do

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Райан Сомер и Лар ДеСуза (Ryan Sohmer и Lar DeSouza)
Онлайн:
www.leasticoulddo.com
Выходит:
с 2003 года, ежедневно

Рэйн Саммерс (да, это переделанное имя автора) – простой американский парень двадцати с чем-то лет от роду с неудержимым либидо и крайне детским взглядом на окружающий мир. Ничего невозможного нет, все прекрасные женщины на свете созданы лишь для того, чтобы, гм, любить его, а почти все, за что он берется, рано или поздно скатывается к абсурду. Стать вице-президентом крупной инвестиционной компании только для того, чтобы переспать с президентом? Признаться, что с удовольствием занялся бы сексом с Арагорном, будь он реальным человеком? Разориться на полнофункциональную копию брони Железного Человека? Выпить несколько ящиков «Ред Булла», получить сердечный приступ и отделаться эротическими фантазиями с участием Киры Найтли? Все это нашему герою под силу. Тем временем его друзья и родные мучаются, насмехаются, а иногда соучаствуют в его попытках превратить свой «Вольво» в трансформера или выяснить Идеальный Рецепт Соблазнения Девушек путем подслушивания женских сплетен в женском же туалете… Настоятельно НЕ рекомендуется к прочтению детям до 16 в силу специфической тематики 90% шуток, и примерно по той же причине настоятельно РЕКОМЕНДУЕТСЯ детям от 16 до 99.



ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Райан Сомер и Лар ДеСуза (Ryan Sohmer и Lar DeSouza)
Онлайн:
www.lfgcomic.com
Выходит:
с 2006 года, по понедельникам и четвергам



› Looking for Group

Калеанон Ватай, эльфийский рейнджер, идеалист, наивный герой, ничуть не ожидал, что его лучшим другом станет Ричард, темный маг, Владыка Тринадцати Преисподних, Правитель Маленькой Рыбацкой Деревушки, Повелительница (sic!) Магмы, для которого убить случайного прохожего – что вздохнуть. Только ему незачем дышать, потому что он – нежить.

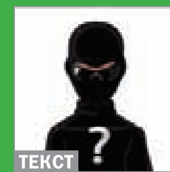
Изначально начинавшийся как сатира на онлайновые ролевые игры (и, как легко заметить по видеоряду, World of Warcraft в первую очередь), Looking for Group быстро перерос в эпическую пародию на весь жанр геройского фэнтези в целом: личности, подозрительно смахивающие на Фродо и Сэма из Властелина Колец, признаются друг другу в однополой любви (и картинно умирают на следующей странице), некто, похожий на Оби-Вана Кеноби, гибнет от руки Ричарда на глазах у кого-то похожего на Люка Скайуокера, и так далее.

Тем не менее, комикс достоин внимания и как художественное произведение – доукомплектовав свой отряд орочьей волшебницей Бенни и тауреном-ученым с уместным именем Кранч, наши герои отправляются в полное опасностей путешествие, намереваясь восстановить давно погибшее волшебное царство, попутно спасая притесняемые зловещей Легарийской Империей малые фэнтезийные народы вроде гномов и темных эльфов, а также маленькую деревушку, которой правит (см. выше) Ричард.

Если вам нравится Warcraft, фэнтези и/или бесконтрольное кровопролитие, щедро приправленное циничными шутками, то вы наверняка уже читали этот комикс или смотрели один из нескольких посвященных ему видеороликов на YouTube. Если же нет… у вас есть все шансы исправить это прямо сейчас.

Казуальные игры

Просто, быстро, дешево и весело



ТЕКСТ
Алексей Копцев





› Сокровища Монтесумы 2

Есть версия, что жанр казуальных игр Match Three придумали еще в древнем Риме. Жителям Вечного города нравилось проводить время за тихими настольными забавами, раскладывая на доске комбинации из рубинов и аметистов. Простейшие правила и увлекательный игровой процесс сделали эту забаву очень популярной, в основном – среди патрициев и прочей богатой публики. Плебеи предпочитали кости.

Потом наступили Средние века, гунны разрушили Рим, но нашлись люди, сохранившие царскую забаву. Это были вольные каменщики, братья-масоны. От них об игре узнали монахи, распространившие увлечение по всей Европе. Рубины, на тот момент, почти закончились, и в качестве фишек стал использоваться обычный горох.

ЭТА ИГРА ЕСТЬ НА ДИСКЕ



Средневековые студиозиусы буквально бредили игрой. Это сегодня среднестатистическому юноше требуется компьютер с World of Warcraft, в крайнем случае – онлайновый покер. Наши предки предпочитали поединки в реале: будь то рыцарский турнир или партия в Match Three. Удивительно, что все эти годы игра оставалась практически неизменной и так просуществовала до нашего времени. Все те же 64 клетки и 7 цветов. Складываем фишки в цепочки по три и более элементов и убираем их с поля.

Формат статьи не позволяет пересказать историю Match Three полностью, вспомнить про фронтовые головоломки из газетной бумаги и триумфальный успех Bejeweled. Ищите и обрящете. И обязательно найдите время поиграть в новую подобную игру «Сокровища Монтесумы 2», разработанную «звездочетами» из барнаульской студии Alawar Stargaze.

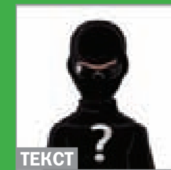
Поклонники казуалок наверняка помнят первую часть этой головоломной дилогии. Особого шума игра так и не наделала, но получила самые доброжелательные отзывы геймеров по всему миру. Вторые «Сокровища...» ориентированы на более хардкорную аудиторию, если подобный термин вообще можно употребить в легком и беззаботном казуальном контексте. Разработчики отказались от приключенческого сюжета и полностью сосредоточились на геймплее. В первой игре вы занимались поисками индейских сокровищ, здесь – займетесь строительством небесного города. Так что появилась стратегическая составляющая. Отныне решение головоломок – это не пустое времяпрепровождение, а вполне осмысленный процесс зарабатывания денег. Закончив очередной уровень, вы получите энное количество золотых кругляшек, на которые можно построить новые святилища, приобрести бонусы и улучшения. Количество кровно заработанных монет (какая валюта была у ацтеков, кто знает?) прямо зависит от времени, потраченного на решение задачки. Никто не запрещает корпеть над головоломкой часами, но если вы хотите обогатиться – придется шевелить извилинами на третьей космической скорости, либо прибегнуть к старой и проверенной индейской магии.

Главная цель любой Match Three – собирать комбинации фишек одного цвета, из трех и более элементов, и освобождать от них игровое поле. В «Сокровищах Монтесумы 2» эти действия разнообразили с помощью тотемов. Эти каменные божки обладают скрытой магической силой. Достаточно собрать две одинаковых последовательности элементов, чтобы разбудить спящее божество и вызвать огненный дождь.

Этим список чудес не ограничивается. Авторы игры использовали систему ачивментов-трофеев. Дают их за самые разные достижения, например – за несколько удачных комбо или определенное количество очков. Пустячок, а приятно. Еще одна новинка – два дополнительных игровых режима. Это знакомые по Puzzle Quest головоломки, где нужно очистить поле за несколько ходов, и режим бесконечной игры, не отягощенный советами и делением на отдельные миссии. Играйте сколько угодно! **СИ**

Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх



ТЕКСТ
Дмитрий Лопухов



Обложка первого выпуска «Спауна». Та самая, которая помогла ему разойтись более чем полуторамиллионным тиражом.

› Легко ли быть Исчадьем Ада?

Не всем супергероям одинаково везет. Кое-кто с самого своего появления на свет нежится под лучами софитов, после каждого подвига увозит домой грузовики цветов, регулярно бьет рекорды продаж и каждые несколько лет снимается в персональном мегаблокбастере. Бэтмен, Супермен, Человек-паук – все эти отважные типчики принадлежат к супергеройской категории «А». Они – марадоны, пеле и львы яшины мира комиксов. Все любят их, все знают их, а многие – чего греха таить – хотели бы стать на них похожими.

Однако словосочетание «стратификационная лестница» самим фактом своего существования подразумевает наличие стратификационных же ступенек. Кто-то из героев велик, богат, шикарен и прекрасен, значит, кто-то обязательно нищ, уродлив и жалок. Представители супергеройской категории «Ы» практически неизвестны широкой публике (и это, разумеется, нормально), у них нет и никогда не было армий поклонников (лишь отдельные индивиды, получающие изощренное удовольствие от скрупулезного изучения мусора) и никто не мечтал быть на них похожими. Некоторые из этих отбросов супергеройского общества убоги настолько, что не могут удержаться даже на своей позорной ступеньке и, подгоняемые пинками со стороны чуть более преуспевающих коллег, вообще падают с лестницы, теряют всякую связь со своим героическим прошлым и становятся объектами нескончаемых насмешек. И даже смерть не способна освободить этих бедолаг из крепких объятий позора. А как тут освободишь, например, Всеподряд-Готовопожрать Парнишку (Matter-Eater Lad)? Суперспособностью этого появившегося на свет благодаря неуемной фантазии сотрудников DC Comics героя было умение жрать все подряд. То есть, он в буквальном смысле слова проедал себе дорогу сквозь всевозможные препятствия. Он пережевывал стальные решетки, каменные стены и однажды даже прогрыз, на манер червяка, огромный туннель в земле. А что скажете про Рукотеряющего Мальчика (Arm Fall Off Boy)? Единственной особенностью этого героя оказалось умение отрывать себе конечности…

Впрочем, сколь ни увлекательно потешаться над сирыми и убогими обитателями супергеройского дна, сегодня у нас речь пойдет вовсе не о них. Одними лишь отбросами и элитой сообщество героев, разумеется, не ограничивается. Между первой и последней ступенькой толкутся и другие супердельцы, и имя им – легион. Кого-то лишь один шаг отделяет от Всеподряд-Готовопожрать Парнишки и Рукотеряющего Мальчика, но кто-то почти вплотную приблизился к избранным и, представьте себе, не горит желанием оказаться в их числе. Пожалуй, именно эти супергерои и интересуют пытливого исследователя в наибольшей степени. Зачастую их биографии не столь безупречны и чисты, как у более именитых коллег; они обычно значительно моложе, но испытали на своем веку такое, чего Бэтмен и Супермен не видели даже в самых своих жутких кошмарах; сердца их раздираемы противоречиями, а жизненные пути усыпаны отнюдь не розами. Большинство из них никогда и ни при каких условиях не попадет в Райские кущи, многим – прямая дорога в самое пекло ада. А кое-кто и вовсе уже там побывал…

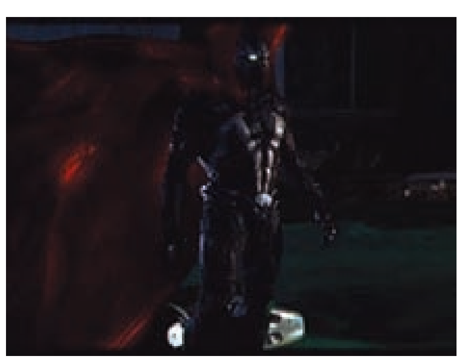
И вот именно о субъекте, побывавшем в преисподней и благополучно (с некоторыми

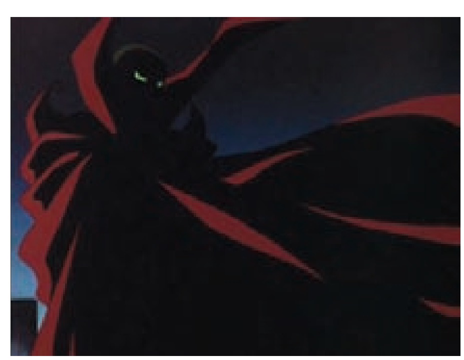


Слева: Собственно, вот так выглядел Спаун на страницах комиксов.

Внизу слева: Вот так – в экранизации Марка Эрнеста Диппе.

Внизу справа: А вот так – в анимационном сериале.






Таким в своем подлинном обличии предстал Осквернитель перед читателями комиксов.


Вверху: А вот так Осквернитель выглядел в фильме. Один, кстати говоря, из наиболее удачных примеров использования спецэффектов в этой картине.

оговорками) оттуда выбравшемся, мы и поведем сегодня речь. Он некогда имел престижную работу, красавицу-жену, довольно приятную наружность и имя Альберт Симмонс. А потом побывал в аду, стал героем, совершил стремительный марш-бросок по супергеройской лестнице и встал где-то совсем рядом с Человеком-пауком и Суперменом. Однако при этом утратил все, что имел и чем гордился – работу, жену, лицо и даже имя. Он стал Спауном, страшенным безликим созданием, наделенным силой, ненавистью, обрывками воспоминаний и неутолимой жаждой мести... Давайте, впрочем, обо всем по порядку.

Вояж в пекло

История эта началась весной 1961 года, когда на свет появился крошечный вопящий комочек, который родители, подумав, нарекли Тоддом Макфарлейном. Произошло это в совершенно реальной Канаде, в совершенно реальном, правда, ничем особенно в те дни не примечательном городе Калгари. Ребенок рос не по дням, а по часам, и вскоре превратился в подростка, увлеченного спортом и весьма популярного среди одноклассников. Примерно тогда же Тодд заболел комиксами и стал глотать книжку за книжкой. Но вот что интересно: помимо комиксов о Бэтмене, Человеке-пауке и Супермене, которые взахлеб читали ровесники нашего героя, юный Макфарлейн уделял немало времени и куда более авангардным вещам.

Однако в студенческие годы у Тодда появилось другое не менее серьезное увлечение, грозившее навсегда вырвать его из мира нарисованных человечков: Макфарлейн увлекся бейсболом. У парня были все шансы стать профессиональным игроком, но провидение распорядилось иначе: когда карьера Тодда начала складываться, он серьезно травмировал лодыжку и вынужден был уйти из профессионального спорта. Трудно сказать, сколько бессонных ночей провел юноша, проклиная горькую судьбу и оплакивая свою загубленную карьеру, прежде чем надумал вернуться к прежнему увлечению и заняться созданием комиксов. Дальнейшая судьба Макфарлейна очень похожа на истории современных золушек, которые порой рассказывают в американских фильмах: Тодд устроился работать в небольшой магазин, торгующий комиксами, вскоре сам начал рисовать графические истории и там же их продавать. Вскоре Макфарлейна заметили и доверили серьезное дело. В 84-м году Epic Comics (импринт Marvel, специализирующийся на выпуске комиксов для более зрелой, нежели у материнского издательства, аудитории) включил в цикл «Койот» (повествующий о весьма своеобразных похождениях одноименного героя) историю Тодда. После чего его карьера устремилась ввысь со скоростью свежесобранного шаттла: работа над «Корпорацией Вечность» (Infinity, Inc) для DC Comics, участие в оформлении комиксов «Бэтмен: год второй» (Batman: Year Two) – неканонического ответвления от главного бэтменовского цикла и «Невероятный Халк» (Incredible Hulk) для второго титана американского комиксоиздания – Marvel. И, наконец, главное на тот момент достижение – включение в 1988 году в коллектив художников, работающих над основным циклом комиксов о Человеке-пауке. На протяжении почти 30 выпусков «Удивительного Человека-паука» (The Amazing Spider-Man) – с 298-го по 327-й – Макфарлейн старался оправдать доверие марвеловских боссов, исправно рисуя все то, что от него требовали авторы. Но летом 1990-го Тодд взбунтовался и наотрез отказался дальше оформлять истории других людей. Художник возжелал творческой свободы и сообщил главному редактору цикла, что он уходит, дабы рисовать комиксы по своим собственным сценариям.

К этому времени Тодд Макфарлейн имел уже немалый авторитет у читателей (он, например, был одним из полноправных создателей Венома – пожалуй, главного и самого впечатляющего по тем временам противника для Человека-паука), и Marvel, разумеется, вовсе не горела желанием с ним расстаться. Именно тогда, летом 90 года, и было принято важнейшее решение, предопределившее дальнейшую судьбу художника, – Тодду предложили начать собственную посвященную Человеку-пауку серию комиксов. Наш герой согласился, и специально для его творческих экзерсисов был запущен новый цикл с немного банальным, зато весьма эффектным названием: «Человек-паук». И первый же выпуск разошелся тиражом в два с половиной миллиона экземпляров (!!!), став одним из самых продаваемых номерных изданий в истории индустрии. Последующие номера «Человека-паука» закрепили за Макфарлейном репутацию одного из самых талантливых и перспективных (простейшие арифметические вычисления


Слева: Чудовищный облик Осквернителя в анимационном сериале.

Справа: Осквернитель в комиксах в клоунском обличии.




Осквернитель-Клоун в фильме.

показывают, что Тодду в те годы едва стукнуло тридцать лет) современных комиксистов, но и одновременно выявили ряд недостатков в его творчестве (как сценарных – вроде злоупотребления кроссоверами с целью поддержки сюжетной динамики, так и идеологических – о них чуть позднее). Кто знает, куда бы в конце концов занесло ведомого Тоддом «Человека-паука», если бы означенные чуть выше недостатки не вошли в резонанс с высокими идеалами нового редактора цикла. В итоге после 16-го выпуска Макфарлейн покидает Marvel и решает организовать свою собственную комиксопроизводящую компанию, призванную функционировать в строгом согласии с его, Тодда, предпочтениями. В 92 году Тодд Макфарлейн и еще шесть известных художников (как и он сам, недовольных политикой мажорных издательств) создают независимую студию Image Comics и бросают вызов (в буквальном смысле слова) титанам индустрии.

Вполне возможно, вы сейчас задаетесь вопросом: зачем это мы вам столь подробно рассказываем о том, как шел к славе Макфарлейн, о какие кочки спотыкался и какие горы покорял. Дело в том, что «Спаун» – цикл комиксов, придуманных Тоддом для Image Comics, – пропитан идеями автора, во многом отражает его карьерные взлеты и падения и, наконец, во многом базируется на материале, с которым Макфарлейн работал до того, как принял участие в создании Image Comics. Так, например, Тодд неоднократно утверждал, что без Человека-паука никогда бы не было Спауна. И это очевидно: схожий дизайн костюма, глаза, фигура, манеры речи. В некотором роде, Спаун – это смесь из «мрачной» версии Человека-паука (наиболее близкой аналогией, пожалуй, будет Спайди того периода, когда он носил костюм-симбионт, ставший впоследствии Веномом) и самого Макфарлейна, бунтаря, скандалиста и идеалиста одновременно, крайне амбициозного человека, готового всегда идти против сложившейся системы...

Внизу: Клоун из анимационного сериала.



Итак, Image Comics образовалась, и главными ее принципами были провозглашены свобода творчества всех равноправных участников партнерства и невмешательство в дела друг друга. Каждый из членов компании запускает свою серию комиксов; в большинстве из них действие происходит в общей вселенной. Тодд Макфарлейн придумывает Спауна – одного из самых неординарных супергероев того времени. И первый же выпуск нового цикла расходится тиражом в 1.7 млн экземпляров, устанавливает абсолютный рекорд для независимых компаний и становится локомотивом Image Comics. Так что же такое придумал и нарисовал старина Тодд, если даже повидавшие виды читатели спешили занимать места в очередях, выстраивающихся у торгующих комиксами лавочек? Ну, во-первых, крутую обложку. В те годы коллекционный бум достиг апогея, даже довольно далекие от комиксов люди, начитавшись в газетах, как раритетные экземпляры графических историй уходят с аукционов за десятки и сотни тысяч долларов, старались закупать стартовые выпуски всех гипотетически успешных циклов. И многие оценивали потенциал по обложке. Первый выпуск «Спауна» выглядел аляповато – яркая мешанина кислотных цветов (красного, салатового и фиолетового) и сразу бросался в глаза. При ближайшем рассмотрении на картинке обнаруживался крутой мужик в брутальном костюме и с жутковатыми когтями. «Ого-го! Вот это да!» – восхищались покупатели.

Читателей опытных, естественно, куда больше интересовал сюжет и качество рисунков. С графикой, разумеется, был полный порядок – в мастерстве Макфарлейна как художника никто и не сомневался. Но, по счастью, и сама история не подкачала: Тодд еще был полон энтузиазма и свежих идей, горел желанием сочинять и доказывать всему миру, что отличному художнику по силам быть и первоклассным писателем. Итак, Спаун – это Альберт Симмонс, агент секретной правительственной организации, много и славно потрудившийся на ниве борьбы с внутренними и внешними врагами государства. Симмонс неоднократно переходил, выполняя приказы, грань между добром и злом, но всегда делал это, исходя из постулата, что вершится это все во имя демократии, свободы и мира во всем мире. Благими намерениями, как известно, вымощена дорога в ад, и именно туда мистер Симмонс и попадает после того, как погибает от рук своего друга, исполняющего приказ их общего начальника Джейсона Винна. Память, чувства, физическое обличие – Альберт Симмонс лишается всего этого; единственное, что остается у его бесплотного духа, это воспоминания о женщине, которую он безумно, безгранично, всем сердцем любил, почти боготворил. И тогда Симмонс заключает сделку с дьяволом Malebolgia (не вполне понятно, как следует правильно его имя переводить: оно несомненно является отсылкой к названию восьмого круга ада из «Божественной комедии» Данте – Malebolge или Злые Щели в академическом переводе Лозинского, но называть дьявола Злощелием как-то совсем не комильфо). Тот обязуется вернуть Альберта на землю, взамен же Симмонс должен презентовать ему свою бессмертную душу и стать генералом армии ада, которая набирается для того, чтобы уничтожить Бога.

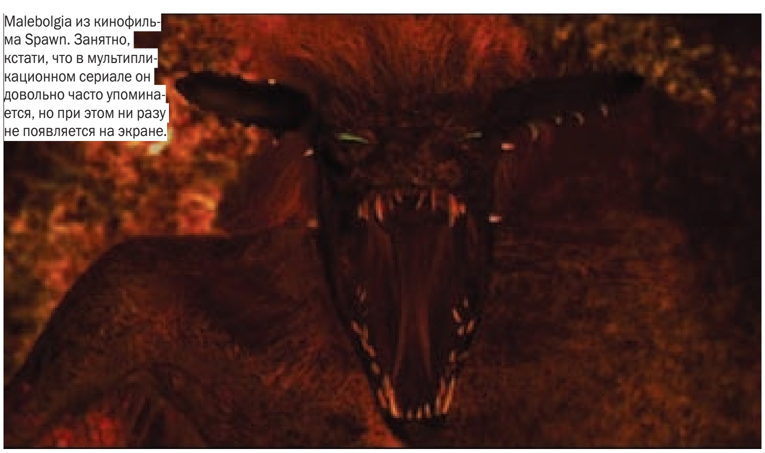
Симмонс возвращается в мир живых. Правда, все его воспоминания стерты – дьявол оставил своему слуге лишь мизерные осколки и периодически, как хозяин, который бросает во время дрессировки собаке подачку, выдает жалкие крохи. Тело Симмонса обезображено – он похож на обгоревший и полусгнивший труп. Однако взамен он получил невероятные магические способности. Он, например, может по своему желанию обращаться в обычного гражданина. Вот толь-

Спаун поющий

У старины Спауна с давних лет сложились прекрасные отношения с музыкой различной степени «тяжести» и «альтернативности». Самый яркий тому пример – концептуальный альбом The Dark Saga американской пауэр-металлической группы Iced Earth. Не так много произведений удостаивались чести (порой, по правде говоря, довольно сомнительной) стать основой для концептуального альбома – среди них, например, «Сильмариллион» Толкиена, вдохновивший на создание тематического диска команду Blind Guardian. То есть, вне зависимости от качества получившегося материала, понятно, что история должна основательно зацепить исполнителей, дабы они потратили уйму времени на создание полноценного музыкального произведения по мотивам. В The Dark Saga последовательно рассказывается актуальная на то время (1996 год) история Спауна: заключение договора с дьяволом, встреча с женой, боль утраты, встреча с Осквернителем и маньяком-детоубийцей, Анжелой и самим своим зловещим воскресителем. Поклонники тяжелой музыки весьма благожелательно приняли альбом и признали его одним из лучших дисков группы. Восхищенные продюсеры фильма «Спаун» даже предложили музыкантам поучаствовать в создании саундтрека для картины, однако те отказались – мол, ленту сопровождает слишком много электронной музыки. В конечном счете, кстати говоря, саундтрек к фильму получился лучше, чем сама кинолента.

ко… Пока Альберт Симмонс оставался человеком, его кожа была совершенно черного цвета. Придумал это автор, разумеется, не просто так: с давних времен повелось, что большинство супергероев – белые. Чернокожих в их рядах совсем не много, а таких, которым посвящена самостоятельная история, и вовсе по пальцам пересчитать можно. Тодд Макфарлейн, ярый борец с любой дискриминацией в мире комиксов, сознательно сделал своего персонажа темнокожим, заставил его этим гордиться, да еще и поиздевался над расовыми предрассудками, бытовавшими в жанре. Так вот, как мы уже говорили, с помощью суперспособностей Альберт Симмонс мог сокрыть свою страшную плоть, обратившись в нормального человека. Даже не просто нормального – красавца. Высоченного, мускулистого… голубоглазого мачо с вьющимися золотыми волосами. Таким бы вполне мог быть подлинный облик любого из супергероев золотого века американских комиксов. Однако Альберт Симмонс категорически такой внешностью недоволен, сама мысль о том, чтобы быть белым красавчиком, ему противна. «Я выгляжу, блин, как калифорнийский франт!» – цедит сквозь зубы Симмонс и предпочитает этому обличию свою закованную в красно-черный костюм гнилую и обугленную плоть.

Симмонс узнает, что его жена, ради которой он и заключил сделку с дьяволом, уже успела повторно выйти замуж. Более того, у нее родилась дочь, та самая, о которой она так мечтала во времена брака с Альбертом (наш герой был бесплоден). Да и останься она одна – как бы мог Спаун вернуться к ней в своем новом нечеловеческом обличии? С чего бы вдруг красавица приняла чудовище? Спаун понимает, что дьявол обманул его, вернул к жизни, прекрасно зная, что это причинит еще большую боль, принесет новые страдания, а значит, еще сильнее отвратит от добродетели. Более того, вскоре Симмонс узнает, что сверхъестественные способности даны ему не просто так: чем чаще их применяешь, тем быстрее наступит вторая смерть. Даже если использовать их на благо общества, бороться со злом и убивать негодяев всех мастей, силы, поддерживающие в теле жизнь, вскоре иссякнут, герой повторно скончается и навсегда утратит душу. При этом он еще и погубит кучу земных злодеев, тем самым увеличив численность дьявольской армии в аду. Если же будет экономить силы и не станет бороться со злом, а сделается безучастным зрителем, то душа его постепенно оледенеет и вполне естественным путем станет добычей врага рода человеческого. Ситуация безвыходная: какой путь Спаун ни избери, в конце концов он утратит душу, навредит себе и людям. Идти некуда – практически все, кого он раньше знал, забыли или предали. Он не может вести жизнь обычного человека, не может вести жизнь супергероя, он вообще не может вести никакую жизнь. Что же остается? Осесть в грязной подворотне, поселиться среди мусора, по соседству с крысами и бомжами. Здесь на нем не будет лежать никакой ответственности, здесь он будет свободен от ежедневного выбора, здесь не предвидится моральных дилемм. В теории.

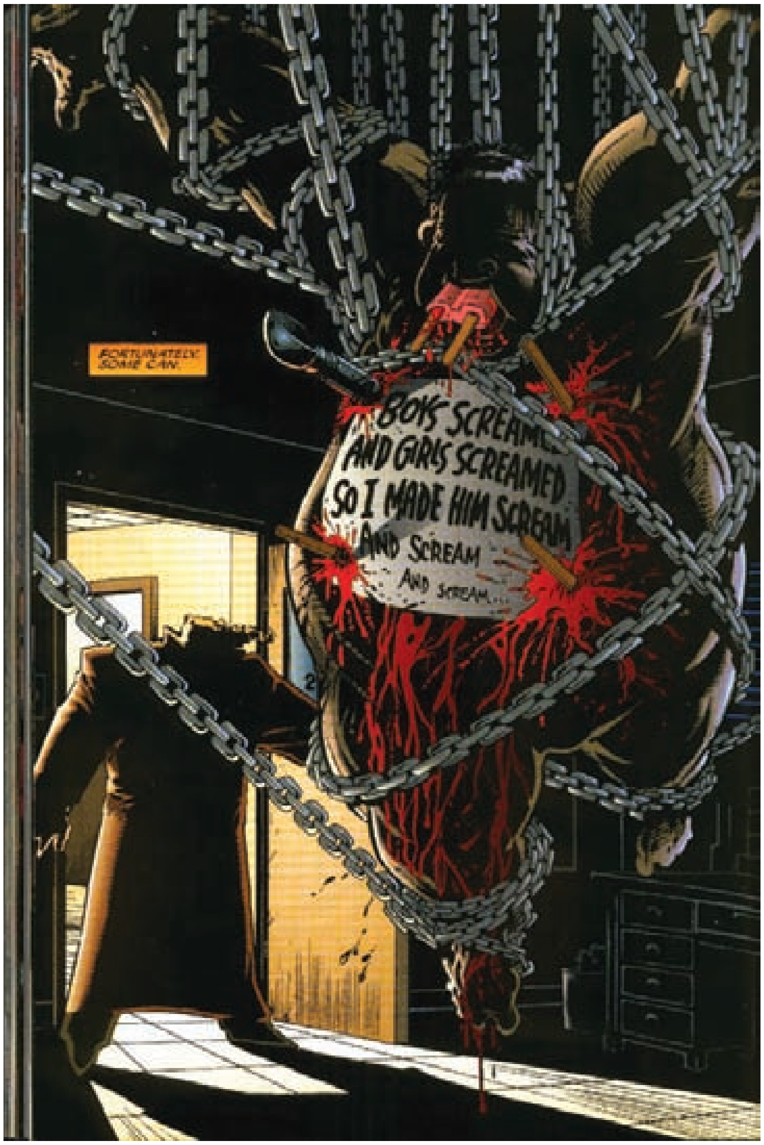


Malebolgia из кинофильма Spawn. Занятно, кстати, что в мультипликационном сериале он довольно часто упоминается, но при этом ни разу не появляется на экране.



Вверху: Дьявол Malebolgia, тот самый, с которым наш отважный герой неосмотрительно подписал соглашение. Так он выглядел в комиксах.

Всю эту вводную в первых семи выпусках комикса дает Тодд Макфарлейн. Завязка для цикла потрясающая – мрачный и реалистичный современный мир, насквозь коррумпированный и преступный; герой, стоящий перед крайне нелегким выбором из двух вариантов, каждый из которых ведет к неизбежному и страшному концу; весьма мрачный антураж и полное ощущение обреченности и безысходности… Но Макфарлейн знает свои слабые места – сколько бы он ни отстаивал самодостаточность художника, Тодд понимает, что в одиночку такой сюжет не вытянет. Это заметно даже по ранним выпускам: после очень сильного начала и шикарного шестого номера, в котором Спаун почти случайно убивает некого психопата-маньяка, обожающего резать на части детей, следует довольно вялый седьмой, где вместо пропитанного психологизмом нуара начинается довольно тривиальный фантастический боевик (мрачный герой расправляется с киборгом, работающим на итальянскую мафию). Поэтому с восьмого по одиннадцатый выпуски комикса над ним работают специально приглашенные звездные писатели: Алан Мур, Нил Гейман, Дэйв Сим и Фрэнк Миллер. Макфарлейн на это время оставляет за собой лишь только работу художника,



Слева: Маньяк-детоубийца после того, как повстречался со Спауном. Надпись на груди гласит: «Мальчики кричали и девочки кричали, вот и я заставил его кричать, и кричать, и кричать...» Дело в том, что душегуб очень любил каламбур I scream – Ice cream (игру слов, к сожалению, передать не удастся, можно лишь перевести дословно: я кричу – мороженное). И убивал детей, заманивая их в фургончик мороженщика, где и заставлял потом кричать от боли.

старательно воплощая в рисунках истории именитых авторов. И четверка эта наводит шороха: Мур пишет сюрреалистическую историю о том, как в аду убитый Спауном маньяк (тот самый, который истязал детей) мучается кошмарами и становится одним из солдат дьявольской армии. Гейман вводит новых персонажей: Анжелу – ангела, целую вечность охотящегося за спаунами; средневековую версию Спауна – одну из жертв Анжелы; и Калиостро, загадочного бродягу, решительно все знающего о спаунах. Дэйв Сим на пару с Макфарлейном превращают в графическую историю манифест Image Comics, и рассказывают о том, как мажорные издатели комиксов грабят авторов и изменяют этих героев до неузнаваемости (там есть совершенно сумасшедшая сцена, в которой Спаун стоит подле клетки, из которой к нему тянут руки Человек-паук, Супермен, Халк, Бэтмен, Капитан Америка и другие персонажи, а вдоль стены выстроились люди, придумавшие этих героев, и у каждого связаны руки, на шее – удушающая веревка, а на голове – черный мешок). Наконец, Фрэнк Миллер рассказывает очень жесткую историю о том, как две банды пытались поделить между собой грязный переулок, в котором жил герой с бомжами, и чем для них это закончилось (старина Фрэнк изобрел один из самых неординарных способов, с помощью которых Спаун когда-либо убивал своих врагов, – телепортировался в тело одного из них и разорвал его изнутри).

После 11-го выпуска Макфарлейн вновь взялся за перо и с небольшими перерывами сочинял истории вплоть до 70 выпуска «Спауна». Но со временем мэтр утратил интерес к сериалу и ограничился лишь продумыванием общей сюжетной линии, переложив все сценарные работы на приглашенных писателей (то есть, по сути, нарушил один из провозглашенных еще в молодости принципов, согласно которому именно создатель должен принимать самое непосредственное участие в творческом процессе, и, так сказать, встал у стены с черным мешком на голове). Впрочем, на качестве комиксов это не отразилось. Тем более что к концу 90-х концепция Макфарлейна о первичности формы (визуального решения) и вторичности содержания (история и сюжет) окончательно устарела. Новые люди со своими идеями и взглядами оказались очень кстати. Сейчас Макфарлейн практически все время посвящает своей компании McFarlane Toys, занимающейся производством коллекционных фигурок, изображающих персонажей комиксов, спортивных звезд, героев популярных блокбастеров, рок-музыкантов и видеоигр (преимущественно по циклу Halo).

На сегодняшний день с комиксным Спауном произошло совершенно невообразимое количество событий (уровень интенсивности действия в какой-то момент превзошел все мыслимые пределы), однако, пожалуй, напряженная неопределенность первой дюжины выпусков (и, конечно, хардкорный концерт, данный квартетом приглашенных мастеров) – все-таки самое чудесное, что было в основном цикле. Помимо главной серии было издано множество ответвлений и кроссоверов, в самом памятном из которых – сделанном в 94 году в соавторстве с Фрэнком Миллером – Спаун встретился с Бэтменом. О комиксах про Спауна, в общем-то, можно рассказать еще немало, но пора уже начать разговор об экранизациях, благо сюжеты их в определенном смысле являются выжимкой из всех графических историй разом.

Спаун на экранах

В 96 году Макфарлейн создает компанию Todd McFarlane Entertainment, специализирующуюся на создании анимационных фильмов и кино. Идея Тодда понятна – грешно было не воспользоваться огромной популярностью Спауна и не сделать из него киногероя. И в 97-м на канале HBO стартует продюсируемый новоиспеченной студией Макфарлейна анимационный сериал «Спаун» (Todd McFarlane's Spawn).

Вопреки опасениям скептически настроенной публики мультипликационный «Спаун» абсолютно не походил на те анимационные картины о супергероях, которые ранее демонстрировали по телевидению. Он оказался бескомпромиссен, очень жесток, нарочито небрежен, изобиловал непечатными выражениями, сценами насилия, брутальными убийствами и весьма откровенными картинами. Сериал не просто развивал идеи графических историй Макфарлейна и компании, но дал им иное направление и открыл новые горизонты. В силу специфики производства комиксов, в них центральная линия сюжета обычно намечена пунктиром; события, как правило, вращаются вокруг нее и около, порой линию эту безжалостно изгибая и уводя далеко в сторону. Ситуация, при которой автор, предложивший историю-завязку для первого номера, с трудом представляет себе, что будет в десятом, – для комиксов абсолютно нормальна. А уж для работ Макфарлейна, с его приверженностью идее главенства формы над содержанием, – и подавно. В анимационном «Спауне» хаотично разбросанные по различным выпускам события упорядочили, объединили в общую сюжетную цепь, разрешили все противоречия, логически обосновали спорные моменты и получили, по сути, чистовик биографии Альберта Симмонса.

Разумеется, подобная реставраторская работа не могла пройти без потерь и некоторых существенных отступлений от событий оригинала. Изменилась судьба отдельных ге-

К КОНЦУ 90-Х КОНЦЕПЦИЯ МАКФАРЛЕЙНА О ПЕРВИЧНОСТИ ФОРМЫ И ВТОРИЧНОСТИ СОДЕРЖАНИЯ УСТАРЕЛА.





Калиостро из анимационного сериала.

Вверху: Калиостро из комикса – того самого скандального девятого выпуска, ставшего поводом для судебной тяжбы между Нилом Гейманом и Тоддом Макфарлейном.



СПРАВА: КАЛИОСТРО В ФИЛЬМЕ.

роев, кое-кто бесследно исчез из истории, кто-то, наоборот, появился. Практически весь первый сезон сериала (всего их было три, транслировались они на протяжении двух лет – с мая 97-го по май 99-го) Спаун решает, следует ли ему применять свою силу, чтобы защищать невинных и бороться со злом, или все, что ему остается, – это прозябать с бомжами в подворотне и придаваться горестным воспоминаниям о навеки потерянной жене. Героя мало волнует то, что творится на улицах города, сражаться он готов только тогда, когда кто-то посягает на его грязный угол или пытается причинить вред бывшей супруге. С самого начала Спауна сопровождают Калиостро и Клоун, пытающиеся повлиять на принимаемые им решения и спровоцировать его вступление в конфликт на стороне добра или зла. Среди других ключевых фигур – Джейсон Винн, бывший босс Симмонса, отдавший приказ о его ликвидации. Винн возглавляет секретную правительственную организацию и под ее прикрытием обтяпывает темные делишки (крышует международные преступные синдикаты и курирует черный оружейный рынок). Местный крестный отец Тони Твист и сенатор-республиканец Скотт Макмиллан – марионетки Винна. Город погряз в коррупции, насилии и беззаконии. Правительство защищает от правосудия маньяка-детоубийцу (того самого, которого в шестом выпуске комикса убивает Спаун), ибо он – внебрачный сын сенатора Макмиллана; полицейские беззастенчиво плюют на свои обязанности; пытающиеся докопаться до истины журналисты умирают от рук преступников и правительственных агентов; США поставляет оружие в Северную Корею и провоцирует военные конфликты. И посреди всего этого бедлама растерянный Спаун пытается понять, что и как он должен делать...

Анимационный «Спаун» – достойный образчик произведения, выдержанного в манере мистического нуара. Интересное художественное решение, высокий, постоянно поддерживающий в нервном напряжении темп повествования, стильный антураж, очень хорошая актерская работа (Кит Дэвид бесподобен в главной роли) и цельный сюжет делают сериал Todd McFarlane's Spawn идеальной экранизацией комиксов. Более того, можно сказать, что кое в чем экранизация эта даже превзошла оригинал.

С анимационным «Спауном» связан один небольшой казус, немного запутывающий фильмографию цикла. После того как сериал прошел по телевидению, решено было выпустить его на видео. Каждый из сезонов склеили в один большой полнометражный мультфильм и назвали их, соответственно, «Спаун», «Спаун 2» и «Спаун 3». К тому же каждую «склеенную» полнометражку выпустили в двух вариантах: полное издание и отредактированное. В неполной версии отсутствовали все «кусочки» с участием обнаженных барышень, нецензурщина и сцены насилия. Этого вот своеобразного «Спауна лайт» лучше избегать. В остальном же «полнометражные» мультфильмы абсолютно сериалу идентичны, за исключением того, что из них выброшены открывавшие каждую серию коротенькие игровые вставки, в которых Макфарлейн рассказывал зрителям о том, что ждет их в данном эпизоде.

В 1997 году состоялось еще одно событие, которого давно уже ожидали поклонники Спауна, – режиссер Марк Эрнест Диппе снял киноэкранизацию комиксов Тодда Макфарлейна. Вообще изначально предполагалось, что ставить фильм будет Тим Бартон, но, увы, судьба распорядилась иначе. Потом все надеялись, что режиссерское кресло займет Алекс Пройас (известный на тот момент по картине «Ворон» – последней работе Брэндона Ли), но он предпочел все силы отдать технонуару «Темный Город» (Dark

Спаун подсудный

Самая, пожалуй, печальная история из числа имеющих непосредственное отношение к Спауну, это рассказ о том, как поссорились Нил Гейман и Тодд Макфарлейн. Если помните, писатель и художник весьма успешно сотрудничали во времена, когда красно-черный выходец из ада стремительно поднимался к вершинам славы. Гейман написал сценарий для девятого выпуска и придумал трех новых персонажей – Анжелу, Калиостро и средневекового Спауна. Впоследствии эти герои неоднократно использовались в других частях комикса, а Калиостро и вовсе был одним из главных персонажей кинофильма и анимационного сериала.

Сперва в отношениях коллег царили мир и согласие. Тодд честно выплачивал роялти за использование персонажей, но потом внезапно передумал и сообщил Гейману, что отныне владеть ими будет только лишь он, Макфарлейн. Тогда Нил Гейман решил отстаивать свои права в суде. Последовали весьма занятные дебаты, в ходе которых выяснилось, что комиксист считает, что вклад писателя в создание персонажей был минимален, что придумал он их почти целиком сам, ибо нарисовал не так, как то значилось у Геймана в сценарии, и что только лишь картинка – овеществленная идея – превращает мысль в подлежащий копирайту образ. Суд, разумеется, принял сторону Геймана. Каковы будут последствия этого судебного решения, сегодня не вполне понятно (перспективы нового анимационного сериала туманны, что с фильмом – не ясно, новых игр в планах до сих пор не значится). Единственное пока коснувшееся Спауна изменение – в переизданиях отсутствует девятый выпуск.



Типичная сцена насилия из анимационного сериала: труп с неестественно вывихнутой шеей (Спаун убил бандита, проломив им стекло машины), выбитыми зубами и залитым кровью лицом. Подобные эпизоды в свое время шокировали зрителей, посчитавших, что «Спаун» – типичный супергеройский мультсериал для детей и подростков.



Вот так выглядело изуродованное лицо Спауна без маски в фильме.

City, 1998). Тогда-то и всплыла кандидатура Марка Эрнеста Диппе, прежде ничего не снимавшего, но лет десять занимавшегося спецэффектами для блокбастеров (среди которых были и «Парк Юрского периода», и «Терминатор 2», и вторая часть «Назад в будущее»). Выбор этот во многом и предопределил печальную судьбу картины: Марк вместе со сценаристом Аланом Макэлроем не смогли ни сочинить толковой истории, ни перенести ее на киноэкран. Экстракт из оригинального комикса, приправленный весьма экстравагантными спецэффектами (варьировавшимися от «очень хороших» в сценах с превращениями костюма Спауна, до «упоительно дурацких» в эпизодах в аду) и не шибко умелой режиссурой, не понравился кинокритикам и рецензентам и нахватал массу двоек и единиц от профильных изданий. Зрители (особенно молодые), тем не менее, фильм восприняли куда позитивнее и помогли ему не только отбить вложенные средства ($40 млн), но и собрать в мировом прокате неплохие деньги (почти $90 млн, с учетом продаж на различных видеоносителях). Хотя, справедливости ради, надо признать, что большую часть этих денег принесли американские поклонники Спауна, готовые смотреть вообще что угодно, главное, чтоб с участием их любимого героя.

Завязка фильма в упрощенной форме повторяет оригинальную из комикса: Альберт Симмонс работает на секретную правительственную организацию и гоняется за международными бандюганами всех сортов. По ходу дела иногда гибнут мирные жители, что Симмонсу вовсе не по вкусу. В конце концов он решает бросить работу, и на последнем задании погибает от рук своего начальника Джейсона Винна. Симмонс попадает в ад, где и заключает сделку с дьяволом: тот возвращает героя к жизни, а взамен требует, чтобы Симмонс стал генералом его армии. На Земле Альберта Симмонса уже дожидается Клоун (он же Осквернитель), который всячески подталкивает его отомстить Винну. Одновременно с этим Клоун помогает самому Джейсону изобрести биологическое оружие, способное уничтожить все живое на планете: Винн хочет с его помощью захватить власть над Землей. Он вживляет в свое сердце дистанционный пульт управления боеголовками, чтобы оружие автоматически активировалось в случае его гибели. Задумка Клоуна, работающего по прямому указанию дьявола, куда как хитрее: он планирует комбинацию, в результате которой Спаун должен убить Винна, тем самым избрав путь жестокости и мести, и при этом активировать боеголовки с биологически оружием. В итоге Земля, как полагает Осквернитель, погибнет (порадовав отца лжи), миллиарды людей отдадут концы (что будет весьма кстати, ибо планируется Армагеддон), а Спаун станет полноценным злодеем (ради чего все изначально и затевалось).



Вверху: А вот так – в мультипликационном сериале.

ЕДИНСТВЕННЫМ СВЕТЛЫМ ПЯТНОМ В ИГРОВОЙ ИСТОРИИ СПАУНА БЫЛО ЕГО ПОЯВЛЕНИЕ В SOUL CALIBUR II ДЛЯ XBOX.

На самом деле это все кажется запутанным лишь на первый взгляд. Сам же фильм прямолинеен, как хорошая стрела. Хитрый план Клоуна – единственная имеющаяся в нем интрига. Спаун встречается с обожаемой женой, ее новым мужем (как в комиксах и мультфильме – бывшим другом Терри Фицджеральдом) и своей дочерью (самое, наверное, серьезное отступление от канона – согласно комиксу и анимационному сериалу, как вы помните, Альберт был бесплоден и отцом дочери являлся Фицджеральд), родившейся вскоре после смерти отца. Сперва героя переполняет жажда мести, но вскоре, благодаря мудрости старца Калиостро, он учится контролировать эмоции и управляться с костюмом. Спаун так и не убивает Винна, зато наведывается в ад, где дает по шее всему дьявольскому воинству, после чего расправляется с Клоуном и окончательно избирает путь света и добра.

Несомненно, самое большое достижение фильма Диппе – это блестяще сыгранная Джоном Легуизамо роль Клоуна-Осквернителя. Персонаж этот являлся одним из самых колоритных в оригинальных комиксах, он был отвратительно прекрасен (уж простите мне этот оксюморон) в анимационном сериале и просто восхитителен в киноэкранизации. Мерзопакостный подлец, безостановочно сыплющий пошлыми шутками, стишками, каламбурами и вытворяющий совершенно невообразимые по степени своей гнусности вещи.

Сразу же после выхода фильма планировалось приступить к производству сиквела. Из-за многочисленных сложностей проект сперва заморозили на три года, а потом еще на восемь лет. За это время концепт полностью изменился, идея о съемках второй части отправилась на свалку истории, а Макфарлейн воспылал желанием снять но-

вую ленту о приключениях своего супергероя (как это случилось, например, с Бэтменом в «Бэтмен: начало» Нолана). В настоящее время о будущем фильме ничего толком не известно, за исключением слов Макфарлейна о том, что он будет куда как более серьезным, жестоким и страшным, нежели старый «Спаун». И вроде бы Тодд уже сел за сценарий, но насколько информация эта соответствует истине и есть ли какие-либо предварительные договоренности с кинокомпаниями – совершенно неясно.

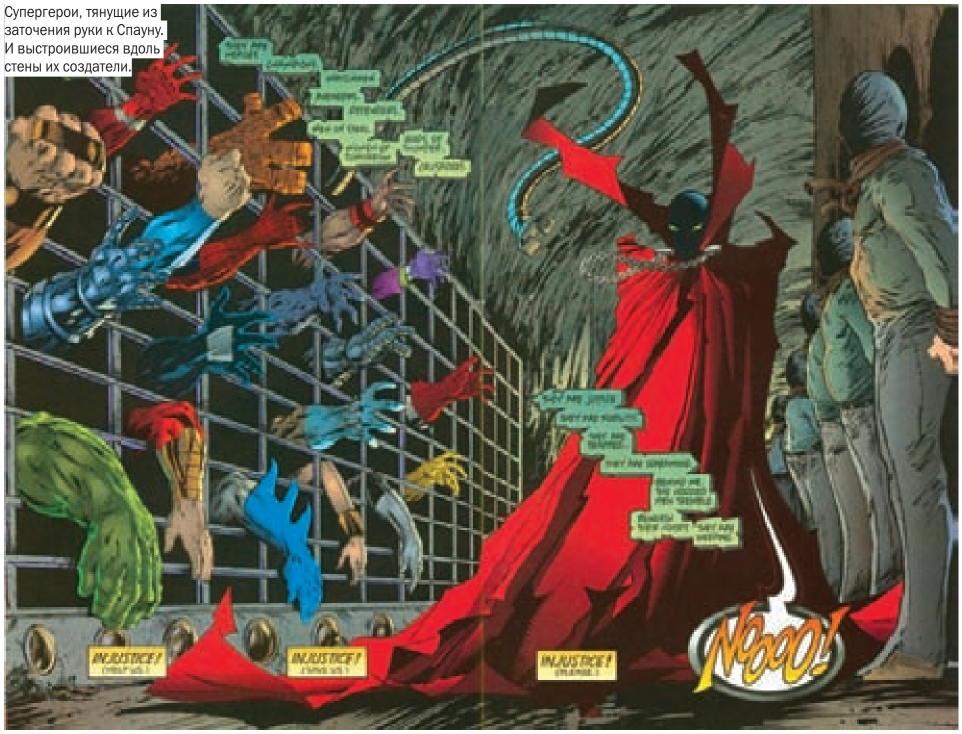
На экраны игровых приставок Спаун пробрался еще раньше, чем в кино и на телевидение. Дебют, впрочем, вышел не вполне удачным: в 1995-м году Acclaim выпустила разработанную компанией Ukiyotei игру Spawn для SNES. Ничем особенным среди прочих разработок жанра beat'em up она не выделялась и представляла интерес, пожалуй, лишь для наиболее преданных почитателей детища Макфарлейна. Согласно ее сюжету, Спаун ходил по улицам Нью-Йорка, разыскивал пропавших детей и периодически поколачивал известных по комиксам злодеев. Игра бы эта, наверное, сейчас уже была давно забыта, если бы не одна курьезная особенность, из-за которой она периодически всплывает в списках самых забавных (как вариант – дурацких) эпизодов в видеоиграх. Сразу же после старта игры на протагониста начинают валить многочисленные злодеи, но поскольку между крышей, на которой он стоит, и крышей, по которой бегут злыдни, наличествует дыра, мерзавцы туда падают и, очевидно, отдают богу душу. Негодяи идут бесконечным потоком и столь же бесконечным водопадом, не имея возможности дотянуться до нашего героя, низвергаются с крыши на невидимую землю. Стоящий на возвышенности Спаун напоминает профессора, который деловито наблюдает за прыщими в океан леммингами.

Зимой 97 года Sony выпустила для приставки PlayStation игру Spawn: The Eternal, параллельно с выходом на видеокассетах фильма Марка Эрнеста Диппе. Ничего особенно хорошего эта связка не принесла: пока кинокритики бранили ленту, фанаты и обозреватели на чем свет стоит костерили игру. Уродливое визуальное решение, дурной геймплей и многочисленные графические баги не оставили этому кадавру жанра action-adventure ни малейших шансов на выживание в нелегкой конкурентной борьбе.

Третья попытка выпустить игру о Спауне тоже не увенчалась успехом. На сей раз пострадала Capcom, выпустившая в 2000-м году игру Spawn: In the Demon's Hand (аркадную версию и последующий порт на Dreamcast). Главным (и, пожалуй, единственным) достоинством этого творения в жанре beat'em up была возможность выбрать любого из трех с лишним десятков персонажей, населяющих мир комиксов Макфарлейна (новые действующие лица становились доступны по мере прохождения игры уже открытыми), все остальное было весьма тривиальным и однообразным.

Наконец, в 2003-м калифорнийская компания Point of View вручила издателю Namco последнюю на настоящий момент сольную игру о Спауне – трехмерный экшн Spawn: Armageddon. Игра была выпущена на PlayStation 2, GameCube и Xbox, но расположение публики не снискала ни одна из версий. Неплохая графика оказалась не в силах оживить нудный сюжет, дурной дизайн уровней и слабый геймплей. Для людей, в поклонении Спауну не замеченных, игра вообще не представляла ни малейшего интереса, фанатов же, в принципе, могли привлечь многочисленные отсылки к оригинальным комиксам и возможность поучаствовать-таки в давно ожидаемом Армагеддоне.

Вот и получается, что единственным светлым пятном в игровой истории Спауна было его появление в качестве одного из бойцов в порте файтинга Soul Calibur II для приставки Xbox. Все остальное, начиная с коллективного суицида леммингов в игре 95 года и заканчивая последним Армагеддоном, большинству преданных поклонников героя хочется забыть как страшный сон. Есть, конечно, надежда, что если перезапуск фильма состоится, то, быть может, кто-нибудь все же сподобится сделать приличную игру, но этого еще, судя по всему, ждать немало лет. **СИ**



Супергерои, тянущие из заточения руки к Спауну. И выстроившиеся вдоль стены их создатели.

Внизу: Гангстер Антонио Твистелли из анимационного сериала. С персонажем этим связано еще одно судебное дело, которое проиграла компания Макфарлейна. Прозвище Твистелли – Тони Твист. Назван он так в честь канадского хоккеиста. В 2004 году настоящий Тони потребовал компенсацию, указывая, что использование в комиксах его полного тезки (к тому же имеющего с ним еще и некоторое внешнее сходство) принесло Макфарлейну дополнительные доходы. Суд согласился с мнением Твиста и присудил выплатить ему $15 млн (!). Апелляции успеха не принесли.



Спаун раскопал свою собственную могилу. Эпизод из мультфильма.



Подписка в редакции

С 1 ноября по 31 января проводится специальная акция для читателей журнала

Годовая подписка по цене 4400 руб.

(на 25% дешевле чем при покупке в розницу)

СТРАНА ИГР + 2 DVD

цены действительны до 31 января 2010 года

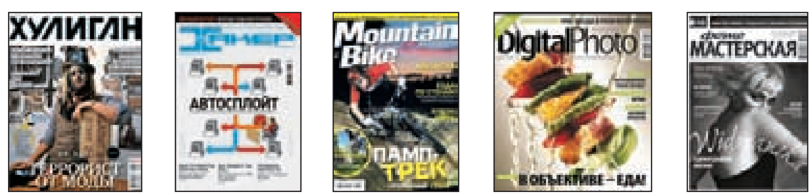
Плюс подарок один журнал другой тематики



«PC Игры» + 2 DVD · «Тюнинг Автомобилей» · «Форсаж.ТА» · Total Football + DVD



«Тотал DVD» + DVD · «Мобильные компьютеры» · «Свой бизнес» · DVDXpert · «Железо» + DVD



«Хулиган» · «Хакер» + DVD · Mountain Bike · Digital Photo + DVD · «Фотомастерская» + DVD



T3 · «Вышиваю крестиком» · Onboard · Ski Pass · Smoke

Оформив годовую подписку в редакции, вы можете бесплатно получить один свежий номер любого журнала, издаваемого компанией «Гейм Лэнд»:

январский номер – подписавшись до 30 ноября,
февральский номер – подписавшись до 31 декабря,
мартовский номер – подписавшись до 31 января.

Впишите в купон название выбранного вами журнала, чтобы заказать подарочный номер.

Подписка на журнал «Страна игр» + 2DVD на 6 месяцев стоит 2400 руб. Подарочные журналы при этом не высылаются.

Внимание! Второе спецпредложение!

При оформлении годовой подписки на комплект журналов

«Страна игр» + 2DVD + «PC Игры» + 3DVD:

- один номер всего за 175 руб.!!! (на 35% дешевле, чем в розницу)
- плюс бесплатная подписка на любой журнал gameland на 3 месяца!

за 6 месяцев – 2790 руб. (18 номеров)
за 12 месяцев – 6300 руб. (36 номеров)



СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через любой банк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   – по электронной почте subscribe@glc.ru;
   – по факсу 8 (495) 780-88-24;
   – по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Оформить подписку на ваше любимое издание стало еще проще! С июля 2009 года это можно сделать в любом из 72 000 платежных терминалах QIWI (КИВИ) по всей России.

Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером "из рук в руки" в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВАШИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ______________________ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

____

подарочный журнал ____________

____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________
область/край ____________
город ____________
улица ____________
дом ____________ корпус ____________
квартира/офис ____________
телефон (код) ____________
e-mail ____________
сумма оплаты ____________

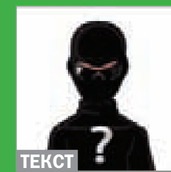
*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала «__________»
	с 200 г.
	Ф.И.О.
Кассир	Подпись плательщика
Квитанция	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала «__________»
	с 200 г.
	Ф.И.О.
Кассир	Подпись плательщика

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Лев Гринберг

Первый отряд



ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Первый отряд
Формат:
фильм
Режиссер:
Ёсихару Асино
Год премьеры:
2009
Издатель:
Наше кино
Студия:
Studio 4 °C, Molot Entertainment
Наша оценка:
ужасно

Годы прошли с момента, когда мир впервые увидел клип Лигалайза на песню «Наша с тобой победа» и услышал о планах превратить этот стильный, но бессюжетный ролик в «первое российское аниме». Люди успели позабыть об этом «прожекте», вспомнить и вновь забыть. А вот авторы помнили. Да, силенок на создание сериала не хватило, но не пропадать же идее? Нельзя экранизировать всю историю – подсократим сценарий первых серий и сделаем небольшой фильм. А там, если карта ляжет – снимем несколько продолжений.

К сожалению, как это часто бывает с долгостроями, история создания «Первого отряда» оказалась намного интересней самого фильма. Интриги, неожиданные повороты сюжета, предатели (неизвестные доброхоты, «уронившие» в Сеть рип аниме в отличном качестве), патетические монологи (ах, как смешно читать гневное воззвание авторов к людям, распространяющим вышеупомянутую копию) и диалоги (пафосные интервью и споры анимешников на форумах) – вся эта шумиха предваряла премьеру, но выяснилось, что король-то голый. «Первое российское аниме» на проверку оказалось одним из худших «первых», худших «российских», и уж точно худших аниме-творений, что увидели свет в этом году.

Но сперва о сюжете. «Первый отряд» рассказывает о девочке по имени Надя – последнем выжившем члене команды пионеров-воинов, выдрессированных таинственным Шестым отделом для борьбы со сверхъестественными гадами, состоящими на службе СС. Фашисты призывают рыцарей, погибших в Ледовом побоище, из мира мертвых, а Шестой отдел использует Надю, чтобы выдернуть с того света ее друзей и отбить атаку нежити. То есть да, наши тоже пытаются заручиться помощью экстрасенсов и мертвецов, но они наши, а значит – хорошие. Что, кстати, радует, учитывая, как модно стало изображать русских едва ли не большими

«Первый отряд» существует в двух вариантах. Первый содержит лишь само аниме, идет меньше часа, и именно эту версию демонстрировали в большинстве кинотеатров. Второй вариант примерно на четверть часа длиннее первого, и именно его показывали на фестивалях, слили в Сеть и отдали для показа в менее везучие кинотеатры – он известен как «вариант с говорящими головами». Каждые несколько минут повествование прерывается, и зритель оказывается лицом к лицу с каким-нибудь актером (настоящим, не нарисованным), изображающим героя войны, психиатра, историка или еще какого-нибудь специалиста. Актеры с серьезным видом сообщают зрителям «факты», согласно которым все, что показано в данном мультфильме, как минимум могло происходить на самом деле, а скорее всего – действительно происходило.
И эта версия еще хуже. Говорящие головы, конечно, куда смешнее всего, что есть в самом аниме, но какой-никакой, а ритм повествования они сбивают окончательно.

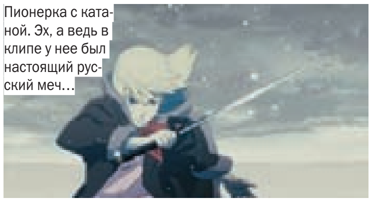




И не смотрите так на нас. Ну не вышел каменный цветок, что тут поделать?



СС? Нет! ССиськи!



Пионерка с катаной. Эх, а ведь в клипе у нее был настоящий русский меч…



Надя смотрит «Первый отряд». Судя по лицу, мозги заблаговременно отключила.

подонками, чем нацисты. Тут же СССР – страна героев, и это приятно. Впрочем, не об этом речь. Завязка фильма предельно простая и прямолинейная, но это ни в коем случае не плохо. При правильном подходе, используя сюжет «зомби-пионеры против мертвяков-рыцарей», можно было соорудить великолепный трэш-боевик. Так что же пошло не так?

«Первый отряд» идет меньше часа – недолго, мягко говоря. Рассказать интересную и увлекательную историю за столь короткий срок можно, но только если очень бережно использовать отпущенное время, вкладывая что-то важное буквально в каждый кадр. Что же мы видим на экране? Безвкусную смесь из сцен, которые почти не несут смысловой нагрузки, зато из-за логических нестыковок еще больше запутывают дело, посредственного экшна, никак не влияющего на повествование, и монологов, в ходе которых зрителям долго и нудно разъясняют сюжет. Если вырезать из мультфильма сцены, не влияющие на ход повествования и ничего не дающие для понимания характеров, то от полнометражного «Отряда» останется минут пятьдесят. Да, все настолько плохо.

Чтобы не быть голословными – пара примеров из первой половины аниме. В открывающей сцене Надя развлекает солдат, с завязанными глазами отвечая на любые вопросы: говорит, как кого зовут, предсказывает будущее. А потом снимает повязку и видит, что все они – обречены. Сама по себе сцена весьма неплохая и атмосферная (что для «Первого отряда» – редкость), да только вот в чем закавыка: больше девушка ни разу за весь фильм свои провидческие способности не использует, и вообще, кажется, забывает об их наличии (одно сновидение не в счет). При встрече с людьми ей то и дело приходится спрашивать «Кто вы?», она не может предсказать скорую смерть своего шофера… А почему? Кто знает. Похоже, к середине фильма авторы просто забыли о том, с чего начали.

Разочаровывает и бесполезность всех экшн-сцен. Мало того что они не ахти как красивы или изобретательны, их нельзя поставить в один ряд даже с эпизодами из многих современных аниме-сериалов (о полнометражках и речи быть не может), так они еще и неизменно обходятся без жертв (если не считать массовку). Подрались – разбежались. Подрались – разбежались. Повторять, пока не закончится фильм.

Но образчиком эпизода, напрочь лишенного смысла, бесспорно служит сценка «Надя и врачи». Итак, девушка по указанию таинственного старца доходит до Москвы, чтобы найти генерала Белова, главу Шестого отдела. Усталая, она падает в обморок у кремлевских ворот (предварительно получив от охраны ответ, что «Белова не существует»). Просыпается Надя в больнице, требует у врачей, чтобы они позвали Белова. Те повторяют, что такого человека нет на свете, и вкалывают девушке успокоительное. Следующий кадр: Надя просыпается, и у ее кровати стоит Белов. Мастерски выдержали паузу, нечего сказать. Попытались показать, что глава Шестого отдела – личность окутанная ореолом тайны, но почти тут же плюнули на это и заставили его не только появиться, но и во всех подробностях рассказать как о себе, так и о своем отделе.

Кстати, о подробностях. Авторы зачем-то досконально расписывают все, что касается использованных ими элементов фантастики и выдуманных организаций. Как говаривал герой «Последнего киногероя»: «Большая ошибка». Неизвестность – отличная приправа. Фокусы недаром впечатляют, лишь когда не знаешь, как именно они исполняются. Любой, даже самый простой сюжет можно сделать намного интереснее, если сохранена толика загадочности. Неизвестность создает впечатление глубины, возбуждает у зрителей подозрения, что все не так просто, как кажется. Если же каждый шаг объяснить и разжевать – история, наоборот, начинает казаться даже примитивней, чем она есть.

К сожалению, в «Первом отряде» лишь одна загадка – прошлое страдающей «сюжетно выгодной амнезией» Нади. Только вот в чем штука – не возникает желания узнать отгадку. И все потому, что в этой картине нет героев, нет личностей. Есть лишь куклы, на которые налепили стандартные маски вроде «умный мальчик», «красавец и храбрец», «человек разъясняющий любые неясности» и, в случае с самой Надей, «пустая оболочка, бездумно следующая указаниям сценариста». Ни в одном из персонажей нет ни намека на глубину и многогранность образа. Мы бы назвали их картонными, но не хотим оскорблять деревья, из которых сделан этот полезный материал.

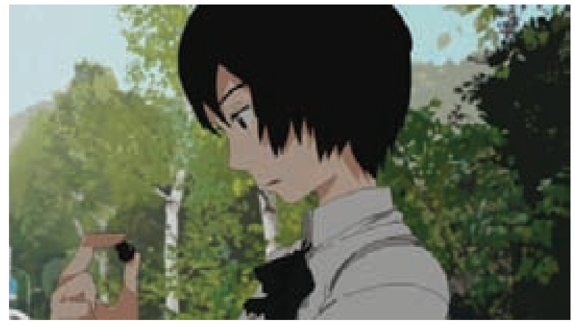
Учитывая вышесказанное, мы искренне советуем всем вам воздержаться от просмотра этого «шедевра». Не ходите на него в кино, не покупайте на DVD, не скачивайте из Сети. Дело не стоит ни ваших денег, ни времени. А если уж непременно хочется убить час своей жизни на «Первый отряд» – полторы дюжины раз пересмотрите оригинальный клип Лигалайза. Он во много раз красивее, атмосферней, интересней и просто-напросто лучше. **СИ**

Внизу: Свин-мясник. Один из множества совершенно бесполезных персонажей.













Cencoroll

То, что Cencoroll вышел на DVD в Японии примерно тогда же, когда в кинотеатрах России состоялась премьера «Первого отряда», – весьма забавное совпадение. В них очень много общего: оба фильма выросли из коротких клипов, находились в производстве несколько лет, длятся меньше часа и имеют открытый финал, предполагающий продолжение. Только вот Cencoroll, в отличие от «Первого отряда» – великолепное аниме. Ацуя Уки практически в одиночку (подобно Макото Синкаю) создал фильм, в разы превосходящий «совместный проект трех стран». Да, по продолжительности Cencoroll почти в два раза меньше. Но, во-первых, и на его создание ушло два года, а не четыре. Во-вторых – обошелся он наверняка куда дешевле. Ну а главное – за тридцать минут Ацуя Уки рассказал куда более цельную и интересную историю, чем Studio 4 °C и Molot Entertainment за час. Так давайте разберемся, почему же Cencoroll стал тем, чем не стал «Первый отряд» – аниме, достойным просмотра.

Во-первых – правильно выбран масштаб событий. Вместо того чтобы тасовать перед



зрителями десятки персонажей, раскрывать характеры которых попросту некогда, авторы Cencoroll ограничились пятью действующими лицами. Точнее четырьмя, если не считать промелькнувшую лишь пару раз подругу героини. И один из них – немой монстр. Да, героев мало, но за счет этого все они успевают как следует раскрыться, причем не с помощью таких примитивных приемов, как флэшбэки, а через поступки и в общении друг с другом.

Во-вторых – история полна тайн и загадок. Есть город, в котором регулярно появляются странные серые чудовища разных размеров. Есть девушка, Юки, ими очень интересующаяся. Однажды она натыкается на Сенко – монстра, способного превращаться практически во что угодно, и его хозяина, парня по имени Тецу. Так героиня узнает, что странными существами управляют люди. Но раньше, чем ей удается выпытать у Тецу хоть какие-то подробности, на сцену выходит Сю – еще один монстровладелец, и он вступает с Тецу в бой. Собственно, сражению Юки, Тецу и Сенко против Сю и посвящен фильм. Что это за создания? Откуда они взялись? Почему их хозяева сражаются друг с другом? Неизвестно. И это правильно. Ореол тайны, окутывающий историю, позволяет ей казаться оригинальней и интересней, чем она есть на самом деле. К тому же, не чувствуя необходимости что-то там объяснять, кинематографисты могут сосредоточиться на основном повествовании.

В-третьих – чрезвычайно важны особые свойства персонажей. В отличие от авторов «Первого отряда», совершенно забывших об умении Нади видеть будущее, Ацуя Уки активно использует способности Сенко, постоянно превращая его в самые разные предметы. Не хотим лишать вас удовольствия увидеть все его трансформации своими глазами, потому приведем лишь несколько примеров – гигантский степлер, и автомобиль, и панда, и много чего еще. А поскольку талантам этих существ (не только Сенко) постоянно находится применение, экшн-сцены получились необычными и весьма эффектными.

Грамотное распределение экранного времени, нестандартная стилистика и, самое главное, талант – все это позволило Ацуе Уки создать по-настоящему зрелищный фильм, куда лучше чрезмерно патетической, но пустой картины Климова и Шприца. С нетерпением ждем новых работ мастера и, если повезет, надеемся увидеть сиквел Cencoroll. Интересно ведь, что станется с героями. **СИ**

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Cencoroll
Формат:
фильм
Режиссер:
Ацуя Уки
Год премьеры:
2009
Студия:
Anime Innovation Tokyo, Aniplex
Наша оценка:
можно смотреть

Осенний аниме-сезон 2009

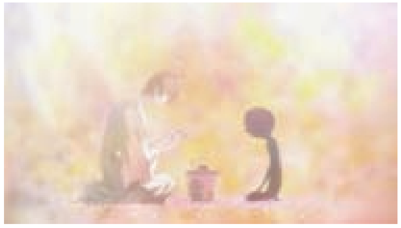
Хоть мы и посвятили превью осеннего сезона весь прошлый «Банзай», несколько интересных сериалов туда всё-таки не влезло. Им и посвящена эта страница.

› Aoi Bungaku Series 青い文学シリーズ

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Aoi Bungaku Series
Студия:
Madhouse Studios
Наша оценка:
нужно смотреть

Можно долго спорить о том, насколько допустимо оценивать сериалы, посмотрев всего по паре эпизодов, но все-таки в большинстве случаев первые выпуски действительно дают неплохое представление о произведении в целом. К Aoi Bungaku это, однако, не относится совершенно. Дюжина серий снята по мотивам шести книг разных авторов и выполнена пятью командами. Первым экранизировано произведение Осаму Дадзая «Не человек»; судя по всему, создатели считают его жемчужиной коллекции. Этой вещи отведено аж четыре серии (в то время как остальным историям всего лишь по одной-две). Мало того, со временем создатели планируют объединить их в полнометражный фильм и запустить его в прокат. Вот почему все нижесказанное касается исключительно первых четырех серий. Следующие части могут оказаться лучше, могут оказаться хуже, но практически наверняка они будут совершенно иными.
«Не человек» –достаточно тяжелое, выдержанное в мрачных тонах произведение, события которого разворачиваются медленно. Здесь нет юмора, нет экшна, нет надежды на счастливый финал, а главное – нет и уверенности, что главный герой заслуживает счастья. Он безумен, ничто его не занимает, он ненавидит и не понимает и весь мир, и самого себя. Окружающие в большинстве своем отвечают ему взаимностью. Смотреть на жизнь глазами подобного персонажа сложно и неуютно. Но этим история и интересна. Среди аниме таких вещей слишком мало, чтобы их упускать.
Последнее, пожалуй, касается всего сериала. Его нужно смотреть просто потому, что шанс через аниме приобщиться к классике японской литературы выпадает редко, и им надо воспользоваться.



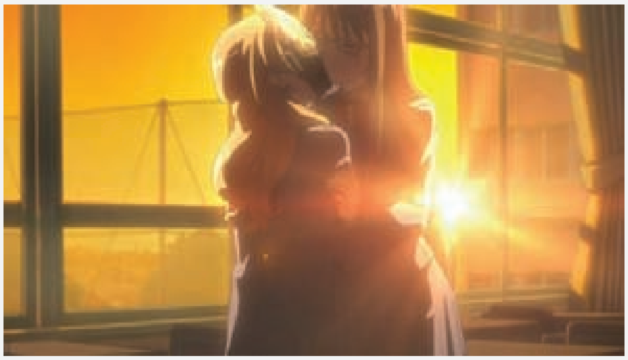


› Sasameki Koto ささめきこと

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Sasameki Koto
Студия:
AIC
Наша оценка:
можно смотреть

Если сериалы типа Aoi Bungaku – редкость, то историй о любви двух (и более) девушек в последнее время, наоборот, хватает с избытком. Не так давно мы смотрели Maria+Holic, Aoi Hana и вовсе только что закончилась, а вот, глядите-ка, подоспело очередное юри. Правда, если Maria+Holic была чистой воды комедийным сериалом, а Aoi Hana – вещью весьма серьезной, то Sasameki Koto («Перешептывание») находится где-то посередине. С одной стороны – жизнерадостный дизайн персонажей и нередкий «супердеформед». С другой – очень много внимания уделено не самым приятным аспектам интимных отношений: неразделенной любви, ревности, отказам и непониманию со стороны предмета нежных чувств. Иногда такие сцены комичны, иногда – драматичны, и пока сложно понять, какой из подходов в итоге станет основным. Может, смешное и печальное так и будут сменять друг друга до конца сериала, кто знает.
В любом случае, Sasameki Koto неплохо удаются как лирические, так и забавные сцены. Ничего особо выдающегося в этой работе не замечено, но если вам хочется поглядеть юри-аниме, «Перешептывание» – далеко не худший выбор.



› Winter Sonata 冬のソナタ

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Winter Sonata
Наша оценка:
можно смотреть

В отличие от описанных выше сериалов, с Winter Sonata все ясно с самого начала – это мелодрама. У любого мало-мальски важного героя – куча проблем. Всякая влюбленность – повод не столько для радости, сколько для страданий. Каждая минута счастья сменяется сокрушительным ударом судьбы. Но чего еще ждать от анимационного римейка корейского сериала? Уж где-где, а в этой стране умеют и любят рассказывать о грустном. А учитывая, что аниме создают те же люди, что и оригинальный игровой сериал – можно не бояться, что история станет менее надрывной.
Любителям драм Winter Sonata практически наверняка придется по вкусу. Однако прежде, чем ее смотреть, советуем призадуматься вот о чем: в сериале роли озвучивают те же актеры, что и играли в оригинале. А они, как вы понимаете, корейцы и говорят на родном языке. И привыкнуть к этому не так уж просто – он очень сильно отличается от японского по звучанию. Возможно кого-то утешит мысль, что в этот раз смотреть аниме с субтитрами придется не только нам, но и японцам.



Манга

Darren Shan

ダレンシャン

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Darren Shan
Создатель:
Даррен Шэн, Такахиро Арай
Первая публикация:
2006 год
Журнал:
Shonen Sunday
Наша оценка:
можно читать

Пару номеров назад мы писали об «Истории одного вампира», первой картине, снятой по серии книг «Сага Дарена Шэна». С тех пор фильм вышел, оказался весьма приятным молодежным фэнтези в лучших традициях «Гарри Поттера», вольно, но очень удачно переносящим на экран события первой трилогии саги, и… позорно провалился в прокате США, резко увеличивая вероятность того, что первый фильм заодно станет и последним. А если так, то людям, посмотревшим ленту и возжелавшим продолжения, останется лишь читать оригинальные книги… Так? Для большинства – так. Но не для нас, не для любящей аниме и мангу братии. У нас есть еще один вариант: «Даррен Шэн».

Да, представьте себе, японцы превратили серию английских книг о вампирах в мангу. Причем, в отличие от авторов фильма-экранизации, потомки самураев обошлись с историей очень бережно. Каждому роману посвятили отдельный том, а события в этих томах полностью повторяют оригинальные.

Если спросите нас – фильм лучше. Но книги и манга тоже вполне заслуживают внимания.







Drifters

ドリフターズ

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Drifters
Создатель:
Кота Хирано
Первая публикация:
2009 год
Журнал:
Young King Ours
Наша оценка:
можно читать

Подумать только, а ведь когда-то Кота Хирано был обычным автором хентайных додзинси. Но потом его угораздило создать Алукарда, и этот наихаризматичнейший вариант Дракулы быстро вознес Хирано на вершины славы. Однако мэтр не стал злоупотреблять популярностью своего героя, и закончил Hellsing (всего лишь) на десятом томе. Фанаты порадовались, погоревали и стали ждать следующее произведение мастера. И произведением этим стала манга Drifters, история о трех реально существовавших японцах, за мгновения до смерти (покинувших наш мир) и очутившихся во вселенной, подозрительно похожей на Средиземье.

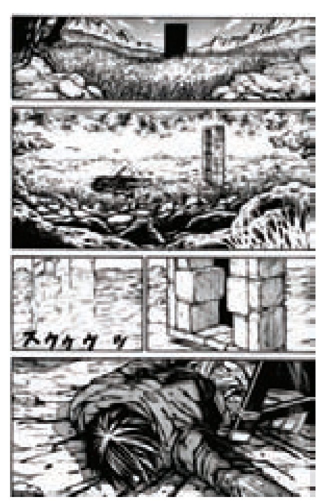
Мы, будучи поклонниками «Хеллсинга», уже несколько месяцев порывались написать про «Дрифтеров», да только вот писать долгое время было совершенно нечего – очень уж медленно манга разгонялась. Лишь к пятой главе Симадзу Тоёхиса, Ода Нобунага и Насу но Ёити закончили знакомиться друг с другом и вышли вовне. Зато там все быстро пошло на лад. Читатели выяснили, что в этих краях эльфы, гномы и хоббиты проиграли людям войну, и теперь им грозит медленное истребление. А троица героев спасла деревню эльфов-рабов, и приняла решение захватить этот мир.

Красивый экшн, харизматичные герои и любопытная история – пока в «Дрифтерах» есть все, что сделало популярным Hellsing.

А значит эту мангу явно стоит почитать.







Игры

Sukeban Shachou Rena Wii   女番社長レナWii

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Sukeban Shachou Rena Wii
Платформа:
Wii
Разработчик:
Jorudan
Издатель:
Jorudan
Статус:
в продаже (Япония), не анонсирована (США, Европа)

Sukeban Shachou Rena – игра о работнике фирмы, босс которой Рена – говорящая кошка. По сути, это сборник мини-игр, посвященных превращению киски в искусную пианистку, попыткам заключить ее в объятья и другим милым глупостям. Казалось бы, высочайший уровень идиотизма (хвостатая упрямица, кричащая «Молчать-ня!» – это сильно) и вечно популярная тема милых сердцу представительниц семейства кошачьих должны были обеспечить игре успех. Более того, за пределами Японии с ней что-то такое и случилось: непонятно откуда взявшиеся фанаты вовсю упрашивают авторов издать «Кошку-президента» на английском языке. Однако в Стране восходящего солнца она стала самой плохо продаваемой разработкой в истории Wii, разойдясь за первую неделю тиражом в 100 копий. Впечатляющее достижение для вещи на популярнейшей консоли нынешнего поколения.





ОНА СТАЛА САМОЙ ПЛОХО ПРОДАВАЕМОЙ ИГРОЙ В ИСТОРИИ NINTENDO WII







Тем временем в Интернете

Происшествие в секретном архиве

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Происшествие в секретном архиве
Адрес:
http://dangerfrom.mobi
Язык:
русский

И еще разок о «Первом отряде» и попытках выдать это аниме за произведение, основанное на реальных событиях. На данном сайте вам предлагают поглядеть ролик, в котором таинственная парочка попадает в некий архив и находит там документы, подтверждающие существование «Первого отряда». Но вскоре их самих обнаруживают, и девушка гибнет от несовместимого с жизнью количества пуль в голове. Парень же по какой-то причине уцелел и создает сайт, на котором просит посетителей помочь ему. Далеко не лучший пример вирусной рекламы, но могло быть и хуже.



Толковый словарь

- **Аниме –** японская анимация.
- **Манга –** японские комиксы.
- **ТВ-сериал –** аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал –** аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD– или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг –** вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг –** финальная заставка в аниме.
- **Мехи –** гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай –** «симпатичный» по–японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по–японски.

Железные новости

Современная компьютерная техника



Wi-Fi идет в массы

Плеер Creative Zen X-Fi

Поклонникам интересных гаджетов стоит обратить внимание на новинку от компании Creative. Плеер Zen X-Fi оснащен 2,5-дюймовым дисплеем, встроенным FM-приемником, динамиками и, в зависимости от модификации, 8, 16 или 32 Гбайт встроенной памяти. Имеется также слот для карт памяти SD/SDHC, при помощи которых можно расширить память устройства до 64 Гбайт. Плеер поддерживает файлы следующих форматов: DivX, MPEG4, WMV, XviD, JPEG, AAC, Audible, MP3, WMA, а также WAV. Время автономной работы плеера составляет: 5 часов в режиме просмотра видео и 36 часов в режиме прослушивания аудио. Размеры новинки составляют 83x55x12,8 мм, а вес 69 граммов. Интересной особенностью модели стало то, что она поддерживает беспроводные сети Wi-Fi. Это позволит без проблем скачивать музыку с домашней сети, а также Интернета, в местах с беспроводным доступом. Стоимость нового Zen X-Fi составляет: 17 долларов за 8-гигабайтную версию, 240 долларов за 16-гигабайтную и 290 за топовую 32-гигабайтную. Возможно, в скором времени появятся и другие вариации новинки.

Полный фарш

Нетбук ASUS Eee PC 1201N

Съевшая собаку на производстве нетбуков компания ASUS, представила свою новинку – мощный, компактный и недорогой Eee PC 1201N. Его отличительные черты – большой 12.1-дюймовый экран, 3 гигабайта памяти и двухъядерный процессор Intel Atom 330. Также есть встроенный графический адаптер GeForce 9400M IGP, 0.3-Мпикс камера, 320-Гбайт жесткий диск, поддержка всех актуальных современных стандартов беспроводной связи. Ожидаемая цена новинки в Европе – всего 500 евро. Очевидно, что с такими характеристиками, это будет один из самых мощных нетбуков на сегодняшний день, мощнее даже некоторых суб-ноутбуков прошлых лет, которые стоят больше. К сожалению, неизвестно лишь, появится ли эта новинка в продаже в России, а если появится – то когда. И, скорее всего, цена будет традиционно завышена, причем – процентов на 40-50.





Новые стандарты

Маршрутизатор ASUS RT-N10

Совсем скоро в продажу поступит новый маршрутизатор ASUS с поддержкой полноценного стандарта IEEE 802.11n. В новинке реализованы широкие возможности по настройки для работы в сетях. Встроенная в этот роутер технология ASUS EZ UI позволяет без лишних усилий и специальных знаний адаптировать его к настройкам сети и доступа в Интернет, управлять беспроводным соединением и своевременно устранять возникшие неполадки в сети. А технология Broadcom Accelerange позволяет расширить зону покрытия сети на 300%, по сравнению со стандартными характеристиками подобных устройств. Конечно, есть некоторые ограничения, при которых зону охвата расширить не удастся, но, в общем и целом, ASUS обещает значительно большее покрытие, в отличие от многих аналогичных моделей. Новый стандарт передачи данных заметно увеличивает скорость (до 150 Мбит/с), что может быть сравнимо с современными проводными локальными сетями. Учитывая простоту и удобство настройки, определенно, стоит задуматься о переходе на новую технологию.

Ускоряемся!

Оптический привод Toshiba Samsung SH-B083L

Совместное предприятие Toshiba Samsung Storage Technology (TSST) заявило о выпуске нового 24-скоростного DVD-рекордера SH-S243N, а также Blu-ray комбо-приводов SH-B083A и SH-B083L. Новинки поддерживают запись DVD+/-R на скорости 24x, DVD+R DL – 16x, DVD-R DL и DVD-RAM – 12x, DVD+RW – 8x, DVD-RW – 6x. С Blu-Ray новые приводы умеют работать на скорости 8x. SH-B083L поддерживает технологию Lightscribe, о чем говорит индекс «L» в названии. Оригинальный дизайн также подчеркивает светодиодная полоса на передней панели привода. Столь многофункциональные модели очень скоро появятся в продаже, ориентировочная цена – 4-5 тысяч рублей, но официальная стоимость в России пока не называлась.





Подключаемое видео

Ноутбук Gigabyte M1305

Появилась информация о новом ноутбуке Gigabyte, который поддерживает подключение внешней видеокарты. Ноутбук построен на базе чипсета Intel G45 Express, оснащен 13-дюймовым дисплеем, процессором Intel Core 2 Duo и встроенным графическим адаптером Intel 4500MHD. Но что необычно, так это наличие док-станции для подключения внешней видеокарты. Модуль, скорее всего, будет предлагаться отдельно. В его основе лежит графический чип NVIDIA GeForce GT 220 с дискретной памятью 1 Гбайт стандарта DDR3. Это достаточно производительное решение можно будет подключать к ноутбуку для ускорения работы трехмерных приложений и отсоединять, когда от компьютера требуется мобильность и экономия энергии. К сожалению, Gigabyte пока не порадовала нас полноценным пресс-релизом по этому поводу, но будем надеяться, компания не остановится на достигнутом и продолжит развитие этой интересной технологии.

Новенькое для офисов

Клавиатуры Oklick

Российская дистрибьюторская компания Merlion сообщила о появлении в ассортименте торговой марки Oklick трех моделей клавиатур — Oklick 110M, Oklick 120M и Oklick 130M. Свежие модели выполнены в классическом стиле, лишены каких-либо особенных опций, зато отличаются привлекательной ценой и высоким качеством пластика. Клавиатура Oklick 110 M выполнена в сокращенном формате, ее длина составляет 43 см. В ней применены низкопрофильные кнопки с мягким и бесшумным механизмом хода. Oklick 120M — простая и доступная по цене клавиатура, не требующая установки ПО и какой-либо настройки. Отметим аналогичный низкопрофильный дизайн кнопок и два цветовых варианта – черный и серебристый.





Красиво и емко

Внешний накопитель Buffalo Technology

Скоро на рынке появится новый оригинальный внешний накопитель – Buffalo HD-CLU2-WH Series, построенный на базе жестких дисков емкостью от 500 до 1500 Гбайт. Новинка весит всего 1 кг и заключена в оригинальный пластиковый белый корпус, похожий на современную видеоприставку. Для индикации режима работы новинка оснащена несколькими светодиодами. Подключение к компьютеру обеспечивается при помощи традиционного USB 2.0, о других интерфейсах, как ни странно, ничего не говорится. Новинки подойдут пользователям, которые ценят не столько скорость и универсальность, сколько внешний облик устройства. Цены на накопители выглядят следующим образом – 115 долларов за младшую, 500-гигабайтную версию, 174 доллара за терабайт и 221 доллар за полуторатерабайтную модель.

Играем по-крупному

Тест игровых клавиатур

Мы часто говорим о количестве кадров в секунду, объеме оперативной памяти, разгоне процессоров. Но одним из важнейших, хотя и не столь заметных, устройств является клавиатура. Эргономика важна для любого пользователя, а для геймера – вдвойне. Ведь от удобства положения рук и наличия дополнительных клавиш зависит скорость реакции и продолжительность комфортной игры. Итак, мы отобрали шесть игровых клавиатур, зарядили обоймы, настроили игры и принялись отбирать лучшие из лучших.



ТЕКСТ
Алексей Шуваев

Методика тестирования

Мы разработали специальную методику, которая учитывала бы все возможные запросы геймера во время игры. Первым и самым важным параметром является эргономичность устройства. Удобство использования, положение рук, глубина нажатия клавиш, дополнительная подсветка – все это мы отнесли к эргономике. Дополнительная функциональность оценивалась по наличию мультимедийных кнопок, возможности программирования клавиш и записи макросов. Ну и конечно, устройство должно быть эстетически привлекательным, а не просто удобным и функциональным. Мы начинаем тест.

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

- BTC Cheetah
- Logitech G19
- Microsoft Sidewinder X6
- Razer Arctosa
- SteelSeries 6G
- SteelSeries Zboard

BTC Cheetah

«Кнопки» от компании BTC заточены под игры. Начнем с необычного внешнего вида. Основная панель кнопок смещена вправо относительно стандартного расположения, а слева разместилась круглая панель с 17 программируемыми клавишами. При этом круглая консоль вращается относительно первоначального положения на 30 градусов в обе стороны. Фиксатор в верхней части позволяет решить, в каком положении остановить консоль. Кнопка в нижней части дублирует пробел. При желании можно запрограммировать на каждую из кнопок целую последовательность команд, работа с макросами тоже не составит каких-либо сложностей. Встроенная память на 16 Кб пригодится, если последует смена ОС или перемещение за другой компьютер. Интересно реализовано подключение к компьютеру. От клавиатуры идет довольно толстый провод, который может помешать во время игры. На выходе имеются два разъема для подключения к портам USB и два стандартных штекера jack 3,5 мм. Последние нужны для подключения стереогарнитуры. Дублирующие разъемы есть на самой клавиатуре, кроме того, пользователю предоставляется USB-хаб на два порта. Понравилась подсветка клавиш: цвет в процессе работы меняется от синего до красного. Сам цвет зависит от интенсивности работы и скорости нажатия. В верхнем ряду нашлось место для кнопок управления мультимедиа и работы с настройками. Что касается эргономики, то следует отметить очень приятное покрытие панелей: помимо глянцевого пластика имеется и очень приятный «резиновый», который не сохраняет следы от пальцев. Кроме того, большая панель под запястья позволит удобно расположить их во время игры и избежать знакомства с туннельным синдромом. При желании, высота клавиатуры регулируется выдвижными ножками. К недостаткам, помимо толстого провода и отсутствия блока цифровых кнопок, следует отнести уменьшенную кнопку Enter и нестандартное расположение блока PrintScreen-Pause. Клавиатура оставила положительные эмоции, но стоит учесть, что потребуется определенное время для привыкания к необычному расположению клавиш.



3000 руб.

7

+ Дополнительная поворотная игровая панель, Подсветка клавиш Запись макросов

– Отсутствует блок цифровых кнопок

Logitech G19

Фаворит нашего теста по функциональности и стоимости. Но начнем с осмотра и выявления достоинств и недостатков. Первым и главным преимуществом является встроенный поворотный ЖК-дисплей. Этот элемент является предметом эволюции целой линейки устройств, и теперь экран стал цветным и достаточно большим, чтобы отображать массу полезной информации. К примеру, можно запустить проверку почты или RSS-каналов, вывод информации о ресурсах компьютера или статистики из текущей игры. И все это может отображаться на дисплее попеременно или отдельно. Вторым несомненным преимуществом является наличие дополнительных программируемых кнопок. И помимо просто программирования, есть возможность сохранять последовательность клавиш, то есть писать небольшие макросы. Кнопок будет достаточно даже для самой насыщенной событиями игры. Приятно, что для различных режимов, коих имеется три, активируемых кнопками M1-M3, можно выбрать собственную подсветку. Кроме того, есть особая возможность, которую могут оценить только геймеры: выключатель кнопки Windows. Во время игры случается нажать эту кнопку, результатом чего служит сворачивание игры и появление панели «Пуск», а это может стоить игроку виртуальной жизни. При активации кнопки она загорается, так что даже беглого взгляда хватит, чтобы определить текущий режим. Из дополнительных мелочей можно отметить хаб на 2 порта USB, плавную регулировку громкости и кнопки управления мультимедийным проигрывателем. Но есть и недостатки. Во-первых, это достаточно толстый и тугой кабель, который помешает простому перемещению клавиатуры по столу. Во-вторых, это наличие адаптера дополнительного питания. И не так страшно искать дополнительную розетку, как то, что кабель адаптера питания может оказаться недостаточно длинным. В целом же, впечатления от устройства остались самые замечательные, и отпугнуть покупателя может только относительно высокая цена. Но Logitech G19 того действительно стоит.



10

\+ Отличная эргономика
Высокая функциональность
Цветной дисплей

− Высокая цена
Дополнительный блок питания

Microsoft Sidewinder X6

Оригинальная клавиатура сразу привлекает внимание одним своим внешним видом. Первым бросается в глаза отключаемый блок цифровых клавиш. Более того, это дополнительная панель, которая может подключаться как с правой стороны, так и с левой. Вторым, не менее важным достоинством, является наличие подсветки клавиш. Реализована она очень просто, но крайне продуманно. Под кнопками находится светопропускная панель, а по бокам установлены светодиоды. При желании можно плавно регулировать яркость подсветки поворотным колесом: от максимальной яркости до полного отключения. Цвет светодиодов красный, а подсвечиваться будут не только межклавишные промежутки, но и сами буквы, правда, только латинского алфавита. Верхний ряд кнопок F1-F12 получился довольно узким, в результате чего придется привыкать, чтобы не промахнуться по ним, играя вслепую. Чуть левее расположились функциональные клавиши, которые можно запрограммировать на выполнение макросов. И это удобно не только в играх, но и в обычной работе. Над клавишами ряда F1-F12 имеется несколько дополнительных кнопок с пиктограммами: вызов программы настроек, удержание нескольких клавиш, работа с макросами, управление профилями, работа с мультимедиа-плеером и две больших ручки регулировки яркости и громкости. На съемном блоке цифровых клавиш есть еще одна дополнительная кнопка – запуск калькулятора. Ход кнопок короткий, почти ноутбучный, что понравится многим пользователям, так как на нажатие требуется меньше времени и шума клавиш практически не слышно. Как и в большинстве игровых клавиатур, в данной модели реализована отключаемая клавиша Windows, чтобы избежать случайного прерывания игры запуском меню «Пуск». В целом, клавиатура получилась довольно удачной и удобной для пользователя. Несомненным плюсом является возможность перемещения или полного отключения цифрового блока клавиш и уменьшенные габариты клавиатуры.



9

\+ Съемный блок цифровых клавиш
Регулируемая подсветка
Запись макросов

− Узкие кнопки верхнего ряда

Razer Arctosa

Геймерам уже хорошо знакома марка Razer, которая не раз выступала с инновационными и очень удачными манипуляторами. На сей раз нам на испытания попала клавиатура. Начнем с внешнего вида: черный пластик с буквами белого цвета. Справа расположилась панель цифровых клавиш, а прямо над ней имеются кнопки управления мультимедиа. На первый взгляд, эти самые кнопки сенсорные, но панелька легко прогибается, и чувствуется легкий щелчок при нажатии. Рядом расположены белые индикаторы режимов Num, Caps и Scroll Lock. Светятся они достаточно ярко и в темноте могут даже отвлекать. Кроме того, имеется удобная подставка под запястья, кстати, съемная. Сами кнопки достаточно широкие, а расстояние между функциональными блоками таково, что зацепить соседние клавиши будет сложно. Теперь перейдем к функциональным возможностям. Малое время отклика пригодится особо активным геймерам. Возможность программирования кнопок и создание макросов понравится не только пользователям RPG или MMORPG, но и простым пользователям, которые хотят сократить время на работе со стандартными операциями. Интересна технология подавления фантомных нажатий вокруг блока кнопок WASD. На обычных клавиатурах возможно пропадание сигнала при нажатии нескольких клавиш, что недопустимо во время важной миссии – в клавиатуре Razer Arctosa эта проблема решена. Устройство имеет особый «игровой» режим, при активации которого блокируется кнопка Windows – основная беда многих игроков заключается в том, что при случайном нажатии на эту клавишу сворачивается игра и появляется меню «Пуск». В целом, можно сказать, что клавиатура подойдет пользователям, ценящим функциональность, внешнюю простоту и удобство. Хотя цена такого устройства могла быть и поменьше, но, видимо, тут сказал свое веское слово брэнд Razer.



2300 руб.

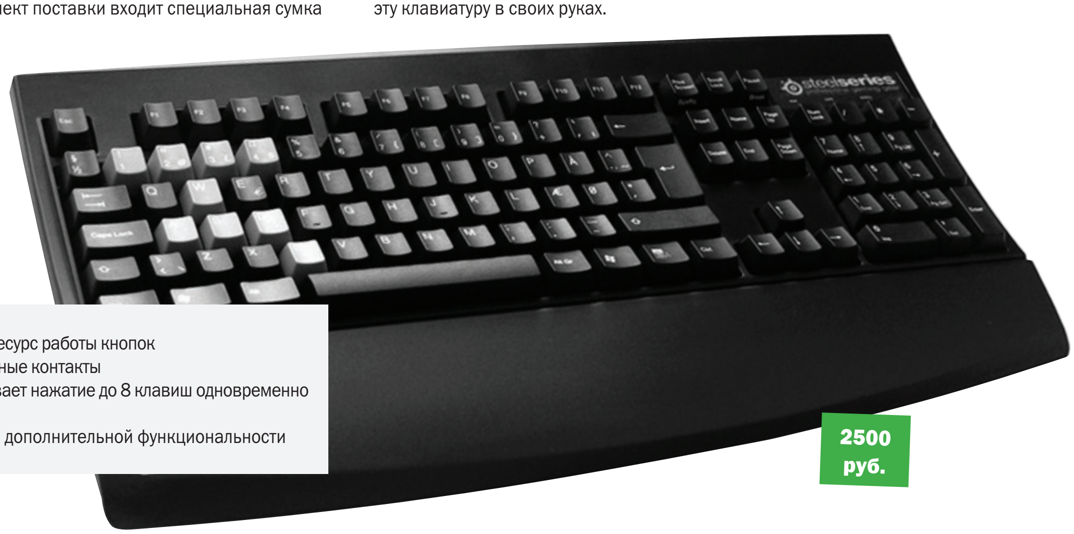
8

+ Программирование кнопок
+ Управление мультимедиа

– Очень яркие светодиоды

SteelSeries 6G

Несколько выделяется своим внешним видом среди других моделей в нашем тесте клавиатура SteelSeries 6G. Причем выделяется она своей обыденностью. На первый взгляд, это абсолютно стандартное устройство, которое стоит чуть ли не в каждом офисе, но надпись SteelSeries заставляет присмотреться – эта компания простых устройств не выпускает. Итак, самое интересное в этой модели находится не снаружи, а внутри. Контакты покрыты золотом в 18 карат для обеспечения лучшей передачи сигнала и уменьшения времени задержки. Следующим шагом в достижении вершин на игровом поле служит особый контроллер, который позволяет нажимать одновременно до 8 клавиш. Кроме того, он имеет буферную память, чтобы ни одно нажатие не пропало. Все кнопки выдерживают до 60 миллионов нажатий, а это не один год активной игры. Клавиатура может быть подключена по интерфейсу USB или PS/2 – для первого имеется специальный переходник. Это будет особенно ценно на выездных турнирах, где имеется только консоль и необходимо освободить порты USB. В комплект поставки входит специальная сумка для транспортировки и полный набор кнопок серого (на клавиатуре смонтированы черные) цвета. Это сделано для того, чтобы игрок мог самостоятельно заменить те игровые кнопки, которыми он пользуется чаще остальных. По цвету очень легко определить нужную и не ошибиться в минуты боя. Механическая система и безкликовые контакты не только повышают долговечность, но и положительно сказываются на игре. Например, большой ход кнопок позволит вовремя выбрать другую клавишу, если поначалу ошибся при нажатии. Надо отметить, что клавиши срабатывают при нажатии с весом 65 грамм. Еще одним шагом в борьбе за износостойкость служит надежная оплетка, которая опутывает шнур и дает ему спокойно перемещаться внутри, но ограничивает максимальную длину и оберегает от пережатий или сдавливания. Не понравилось же отсутствие дополнительных функций, подсветки и всего того, что есть у большинства конкурентов, но те игроки, которые ценят простоту и функциональность, должны обязательно подержать эту клавиатуру в своих руках.



2500 руб.

7

+ Большой ресурс работы кнопок
+ Позолоченные контакты
+ Поддерживает нажатие до 8 клавиш одновременно

– Отсутствие дополнительной функциональности

SteelSeries Zboard

Компания SteelSeries известна своими геймерскими манипуляторами. Открыв коробку, мы сразу увидели клавиатуру и дополнительную клавишную панель, которая может быть сложена зигзагообразно для сохранения места. Клавишная панель может полностью отстегиваться и заменяться на другую буквально за несколько секунд. При этом первый вариант самый обычный, назовем его «офисным», а второй – геймерский, и он нам интересен гораздо больше. В правой части образуется основное игровое поле с увеличенными кнопками. Теперь, даже играя в полной темноте, нащупать нужную кнопку не составит труда. Кроме того, обе игровых панели имеют подписи, которые отвечают за исполнение стандартных команд. Также клавиатура поддерживает создание и сохранение записей, что несомненно пригодится в PvP. Конечно же, такие макросы могут быть использованы и в обычных, офисных приложениях, но основная задача состоит именно в облегчении игрового режима. Сам производитель в своем ПО уже реализовал поддержку 150 игр, а при регулярном обновлении софта их количество, естественно, будет увеличиваться. Помимо прочего, в данном устройстве нашлось применение технологии «anti-ghosting», благодаря которой пользователь может нажимать до 7 кнопок одновременно. В верхней части клавиатуры расположились тонкие прозрачные кнопки, часть из которых отвечает за управление мультимедийным плеером, а другая за работу с большинством программ. Конечно же, есть и регулировка громкости, реализованная двумя кнопками. Подключается девайс к компьютеру двумя разъемами USB, а само устройство имеет USB-хаб с двумя «посадочными» местами. Во время теста было замечено, что флеш-драйв, подключенный через клавиатуру, работал по протоколу USB 1.1. К недостаткам можно отнести небольшой дребезг клавиш и отсутствие подсветки, ведь известно, что большинство рейдов и наибольшая игровая активность наблюдается в темное время суток.



2500 руб.

КРАЙНЕ ЖЕЛАТЕЛЬНЫМИ ОПЦИЯМИ ДЛЯ КЛАВИАТУРЫ ЯВЛЯЮТСЯ ПОДСТАВКА ДЛЯ РУК И ПОДСВЕТКА КЛАВИШ

8

+ Съемные панели клавиш
+ Запись макросов

– USB-хаб работает в режиме USB 1.1

	Интерфейс подключения	Наличие подсветки	Габариты	Дополнительно
BTC Cheetah	USB 2.0	есть	445x185x30	мешок для переноски, набор клавиш, ключ для замены клавиш, переходник PS/2-USB
Logitech G19	USB 2.0	есть, многоцветная	486x209x38	8 горячих клавиш + 17 игровых клавиш
Microsoft Sidewinder X6	USB 2.0	есть, двухцветная	513x234x30	регуляторы подсветки и звука, съемный цифровой блок
Razer Arctosa	USB 2.0	нет	470x222x20	нажатие до 7 кнопок одновременно
SteelSeries 6G	PS/2 и USB 2.0	нет	445x185x30	нажатие до 8 кнопок одновременно
SteelSeries Zboard	USB 2.0	нет	467x225x38	сменные кнопочные панели

Выводы

Наигравшись вдоволь и испытав во всех возможных режимах представленные клавиатуры, мы вывели несколько правил: подставка для рук крайне желательна, стандартное расположение клавиш легче воспринимается, а подсветка значительно облегчает игру в темноте. Исходя из этого, можно смело определить фаворитов и приступить к награждению. Самым технологичным и эргономичным устройством признана клавиатура Logitech G19, за что ей присуждается приз «Выбор редакции». Играть на ней и проверять рассылки, смотреть почту или ежесекундно получать информацию о ресурсах компьютера очень удобно. Ну а «Лучшая покупка» достается изделию компании Microsoft, клавиатуре Sidewinder X6. Сложно переоценить регулируемую подсветку, запись макросов и возможности работы с дополнительным модулем – цифровым блоком. В целом же, рекомендуем перед покупкой пощупать клавиатуру и набрать на ней хотя бы пару предложений, чтобы оценить ход нажатий и удобство расположения кнопок.

TRENDCLUB

ТЕКСТ
Евгений Попов

Ультракомпактность за разумные деньги

Тестирование ноутбука ASUS UL50A

Ноутбуков появляется все больше и больше, и теперь от мобильного компьютера требуется отнюдь не только малый вес и высокая производительность. Пользователь стал разборчивее, и на такие мелочи, как дизайн, стал тоже обращать внимание. Ноутбуки есть у многих, а индивидуальность хотелось бы подчеркнуть каким-нибудь действительно оригинальным решением. Вот и стараются производители, делают ноутбуки все красивее не в ущерб функциональности. Одной из последних новинок ASUS, отличающейся как массой аппаратных особенностей, так и эффектным внешним видом, стал ASUS UL50A. Не уделить внимание такой модели было бы ошибочно, посему предоставляем нашим читателям детальный обзор вышеупомянутого ноутбука.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей: 15,6", 1366x768, глянцевый
Процессор (в топ конфигурации): Intel® Core™ 2 Duo ULV серии SU9000 (FSB 800 МГц)
Процессор (в тестируемой модели): Intel® Core™ 2 Solo SU3500, 1,4 ГГц
Чипсет: Intel® GS45
Память, Гбайт: 4, DDR3-1066
Видео: Intel GMA 4500MHD
Винчестер, Гбайт: 500, Seagate ST9500325AS, SATA-II, 5400 об/мин
Оптический привод: Matshita UJ862AS, DVD-RW
Порты: 3 x USB, VGA, HDMI, 2 x Audio, кард-ридер 4-в-1 (SD/MS/xD/MMC)
Коммуникации: Wi-Fi (802.11b/g/n), Bluetooth 2.1+EDR, LAN
Батарея, мАч: 5600, Li-ion
Операционная система: Windows 7 Максимальная
Размеры, мм: 386x259x264
Вес, кг: 2,3

Упаковка и внешний вид

Ноутбук поставляется в коробке черного цвета – достаточно компактной для того, чтобы выйти из магазина, держа покупку как портфель за заботливо предусмотренную ручку. В упаковке, помимо самого устройства, обернутого в мягкую защитную пленку, находится аккумулятор и кабель питания. Также там можно найти красочные рекламные буклеты и инструкции пользователя. В общем-то, все. Рассмотрим теперь внимательно сам ноутбук. Джонатан Цанг, вице-председатель компании ASUS, в одном из своих выступлений в июне уходящего года заявил: «Наша цель – делать продукты лучше, чем Apple». На примере ASUS UL50A можно сказать, что производитель решил начать с дизайна. Конечно, внешний вид – это очень важно, и мобильный компьютер потенциальные покупатели у прилавка примеряют как костюм. И подойдет ли этот «наряд», зависит в полной мере от дизайна. В этом плане к ASUS UL50A не может быть претензий. Профиль устройства вызывает ассоциации скорее с альбомом – вытянутый, тонкий корпус, строгие очертания и, конечно, высокое качество материалов. Крышка корпуса изготовлена из алюминия, что добавляет ноутбуку благородства. А вот остальные детали сделаны из пластика, что, впрочем, тоже не умаляет его достоинств.

Блок технологий Intel Процессор и платформа

Рассматриваемый ноутбук использует в своей основе платформу CULV (Consumer Ultra Low Voltage), что дает ему возможность работать с максимально низкими па-



раметрами энергопотребления, повышая время автономной работы и снижая температуру внутри корпуса. Сердце платформы – процессор последнего поколения Intel® Core™ 2 Solo SU3500 с частотой 1,4 ГГц. Тепловой пакет такого процессора эквивалентен всего 5,5 Вт. Кстати, изготовлен Intel® Core™ 2 Solo SU3500 по 45-нанометровому техпроцессу. Несмотря на свое название, вышеупомянутый CPU использует всего одно ядро, и несмотря на невысокую тактовую частоту, в три раза быстрее (по данным тестов Super π) того же Intel® Atom.

Средства управления

Пластиковая рабочая область достаточно широка и удобна для полноценной работы. Формат ноутбука позволил производителю разместить полноформатную клавиатуру. А это блок стандартных клавиш плюс цифровой набор Num Pad. Клавиши блока Num Pad имеют размер порядка 80% от классического. Остальные крупнее – около 90%. Следует отметить, что сами клавиши по последней моде разделены сплошной подложкой. Ход клавиш короткий и приятный. Раскладка подходит для скоростной работы, так что ноутбук может быть не только мобильным центром развлечений, но и полноценной рабочей станцией. Тачпад фактически является частью корпуса. Сенсорная панель выделяется на общем фоне благодаря шероховатой фактуре ее поверхности. Клавиши действия под тачпадом выполнены в виде одной кнопки, окрашенной под полированный металл. Претензий к данному средству управления также нет.



Прочие особенности

Ноутбук укомплектован матрицей TN+Film с разрешением 1366x768. Экран с диагональю 15,6 дюйма отлично подходит не только для просмотра видео высокой четкости, но и для игр. Хотя надо отметить, что аппаратная начинка устройства вряд ли позволит насладиться всем великолепием интерактивных развлечений. Слабоват для этих целей как процессор, о котором мы говорили ранее, так и графический ускоритель. Ноутбук не обладает дискретным контроллером – в данном случае используется интегрированное решение Intel® GMA 4500MHD, запаса мощности которого недостаточно для работы с ресурсоемкими приложениями. Что касается акустического сопровождения, то устройство снабжено встроенной стереопарой Altec Lansing с поддержкой технологии SRS Premium Sound, гарантирующей чистое и насыщенное звучание. В дополнение отметим, что в комплекте с ноутбуком поставлялась восьмиячеечная батарея емкостью 5600 мАч. Доподлинно известно, что в продаже появятся ноутбуки и с трехъячеечным аккумулятором (2200 мАч). С нашей батарейкой ноутбук смог проработать около 7 часов в экономном режиме. При максимальной нагрузке (максимальная яркость экрана, предельная громкость динамиков, активны беспроводные технологии, воспроизведение видео) время автономной работы сокращается до 4 часов, однако и это значительный результат.

Методика тестирования

Для тестирования мы воспользовались в первую очередь синтетическими бенчмарками, такими как 3DMark'06 и проверенный временем 3DMark'03. Попал в список популярный у заграничных коллег Geekbench, а также CrystalMark 2004 R2. Не забыли мы про Super PI для проверки вычислительной скорости процессора, а также про встроенный тест в архиваторе WinRAR, показатели которого характеризуют эффективность работы связки «процессор + память». Также мы замеряли температуру на центральном процессоре, графическом чипе и дисковом накопителе. Предварительно мы запустили 3DMark'06 и сразу после окончания теста зафиксировали показания. Нельзя также упустить из виду скорость автономной работы. Здесь нам помогла утилита Battery Eater Pro версии 2.5. **СИ**

TRENDCLUB

Подробнее о ноутбуках ASUS серии UL и других гаджетах вы можете узнать в новом дискуссионном сообществе на trendclub.ru. Trend Club – дискуссионный клуб для тех, кто интересуется прогрессом и задумывается о будущем. Участники Trend Club обсуждают технические новинки, информационные технологии, футурологию и другие темы завтрашнего дня. Trend Club поддерживается компаниями Intel и ASUS и проводит регулярные конкурсы с ценными призами.

Корпорация Intel, ведущий мировой производитель инновационных полупроводниковых компонентов, разрабатывает технологии, продукцию и инициативы, направленные на постоянное повышение качества жизни людей и совершенствование методов их работы. Дополнительную информацию о корпорации Intel можно найти на Web-сервере компании Intel http://www.intel.ru, а также на сайте http://blogs.intel.com. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating.

Выводы

Огромные объемы производства и масса новых моделей, выпускаемых на рынок, – все это, как ни крути, должно было повлиять на качество и оригинальность продуктов. ASUS по-прежнему удается радовать нас нетривиальными, новыми решениями, одним из которых можно считать ASUS UL50A. Недостатков у рассмотренного ноутбука практически нет – сплошь одни достоинства, как то: высокое время работы от батареи, удачные средства управления устройством, современный дизайн и качественный дисплей. Если все же говорить о смутивших особенностях ноутбука, то здесь стоит отметить малое количество функциональных разъемов, а также маркость панелей корпуса.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

SuperPI mod.1.5 XS, 1M:	32,1 с
WinRAR:	481 Кбайт/с
3DMark'03:	2074
3DMark'06:	718
CrystalMark 2004R2:	36896
Geekbench:	919
Cinebench R10:	2765
PassMark Performance Test:	294,4
Температура процессора:	48°C
Температура жесткого диска:	36°C
Экономный режим:	7 ч 09 мин
Работа с Wi-Fi:	5 ч 10 мин
Просмотр видео:	4 ч 08 мин

Хранитель энергии

ИБП IPPON Back Power Pro 800

Очень обидно терять результаты многочасовой игры или работы из-за сбоя в электросети – с этим согласны все. С другой стороны, они случаются не так часто, поэтому многие пренебрегают защитой от такой напасти и не покупают себе ИБП, предпочитая установить более мощный процессор или видеоплату. На наш взгляд, оптимальным решением будет приобретение недорогого UPS, который, в случае пропажи напряжения в сети, даст возможность сохранить все данные и корректно завершить работу ПК. При этом он не претендует на роль генератора, позволяющего пользоваться компьютером еще пару часов, до момента исправления неполадок. Примером такого ИБП является IPPON Back Power Pro 800.



Сергей Никитин

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Выходная мощность, ВА:
800
Выходная мощность, Вт:
480
AVR:
есть
Время заряда батареи, ч:
4
Защита телефонной линии:
да
Интерфейсы:
USB, RS-232
Размеры, мм:
330x100x140
Вес, кг:
6.5

В терминологии дзюдо, которое с некоторых пор стало очень известным видом спорта в нашей стране, иппон – это полная победа спортсмена. Давайте посмотрим, насколько ИБП IPPON Back Power Pro 800 соответствует своему названию с этой точки зрения. Выглядит данный UPS абсолютно непретенциозно: корпус без каких-либо дизайнерских излишеств, пластик выкрашен в белый цвет, из органов управления на нем присутствуют только кнопка включения и один индикатор. С одной стороны, мало и хочется чего-то большего, а с другой – а нужны ли какие-либо излишества устройству, которое большую часть времени проводит под столом, вдали от наших взглядов? Тем более они наверняка увеличат цену, а нам нужен недорогой ИБП. На задней стенке расположены три разъема для подключения защищаемых устройств, порты USB и RS-232 для соединения с ПК, а также разъемы для защиты телефонной линии. В принципе, защиты для трех устройств будет вполне достаточно: системный блок, монитор и, например, принтер или МФУ, то есть самое необходимое оборудование можно обезопасить. Наличие COM-порта, устаревшего и давно вышедшего из употребления, тем не менее, может пригодиться при защите древних ПК или тех, у которых на системной плате есть такой разъем (чтобы не занимать USB-порт). Связь с компьютером нужна для того, чтобы утилита IPPON Winpower из комплекта поставки устройства могла следить за состоянием дел у ИБП и своевременно информировать пользователя обо всем, что происходит. Утилита, несмотря на свою внешнюю непрезентабельность, довольно информативна и полностью русифицирована. Кроме диска с этим ПО, в коробке можно обнаружить инструкцию и полный набор кабелей, требующийся для соединения IPPON Back Power Pro 800 с защищаемыми устройствами. Подобная комплектация – это явный плюс устройства, так как работу с ним можно начать сразу, не придется бежать в магазин за какой-нибудь мелочью. Разобравшись с внешним видом, комплектацией и другими мелочами, можно перейти к обзору функционала. Сразу нужно сказать, что с этим у данного UPS все достаточно хорошо. Имеется встроенный блок AVR (Automaticc Voltage Regulator), который корректирует возникшие в сети скачки и перепады напряжения, то есть, делает ИБП вдобавок еще и сетевым фильтром. Другой интересной возможностью является так называемый холодный старт – если в сети нет тока, но он еще остался в батарее источника, то компьютер можно включить. Иногда такая возможность может оказаться полезной. Если в момент пропажи энергии и перехода на работу от батарей вы будете, скажем, в другой комнате, имеется функция звуковой сигнализации. Писк громкий и противный, то есть именно такой, какой нужен, чтобы сразу вернуться и принять меры. Нужно также отметить, что работает устройство довольно тихо. В главном для ИБП испытании – проверке времени автономной работы – эта модель показала себя очень неплохо, учитывая ее невысокую цену. После отключения питания наш ПК проработал 10 минут – за это время вполне можно успеть сохраниться в игре, выйти из нее, завершить работу всех приложений и спокойно выключить компьютер. Конечно, если у вас он более мощный, то время автономной работы будет поменьше, но мы думаем, что его хватит для обозначенной нами задачи.

Методика тестирования

Перед проведением теста батарея UPS была заряжена до максимума. К ИБП подключался тестовый системный блок с комплектом периферии, а также 17-дюймовый LCD-монитор. Время жизни аккумуляторной батареи определялось с помощью тестового пакета Battery Eater. На экран выводилось OpenGL изображение в разрешении 1280x1024. Кроме того, мы обращали внимание на внешний вид устройства, комплект поставки, функциональность фирменной утилиты, шумность его работы и качество звукового сигнала. **СИ**

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Время автономной работы, мин:	10

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core 2 Duo 6400
Кулер:
Intel BOX
Платформа:
Gigabyte GA-945P-S3
Память:
2 x 512 Мб, Samsung PC2-5300U
Видеокарта:
Palit GeForce 7600GS, 256 Мб
Винчестер:
250, Maxtor Diamond Max 21
Блок питания:
350 Вт, PowerMan IP350AJ2-0
Монитор:
17", ViewSonic VA712b
Питание мыши:
USB
Питание клавиатуры:
USB
Устройства 3.5":
Картридер Microsonic 52-in-1
Устройства 5.25":
Оптический привод LG GSA-H42N (DVD-RW DL)

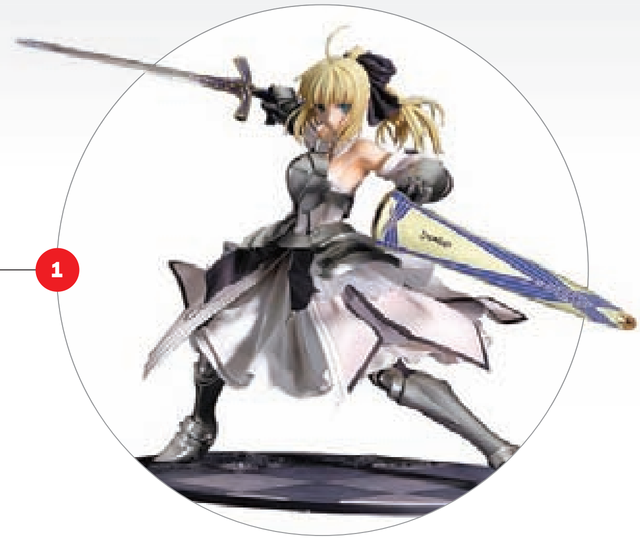


Выводы

Источник бесперебойного питания IPPON Back Power Pro 800 может стать неплохим выбором в том случае, если требуется устройство, задачей которого является, в случае отключения энергии, дать владельцу ПК несколько минут для сохранения данных и корректного завершения работы. С ней он справляется неплохо, что и показал наш тест. Устройство не обладает какими-либо особыми возможностями или выдающимся дизайном, зато его цена невелика, а имеющегося функционала вполне хватит для выполнения поставленной задачи.

ЛЮБЫЕ ФИГУРКИ ИЗ ЯПОНИИ ПОД ЗАКАЗ!

Прямая доставка на Ваш адрес почтой или EMS!



1

1. SABER LILY -DISTANT AVALON- *
2. STREET FIGHTER 4: KEN
3. DEVIL MAY CRY 4 NERO
4. KINGDOM HEARTS VOL.3
5. ALIEN MOVIE CLASSICS MODEL KIT



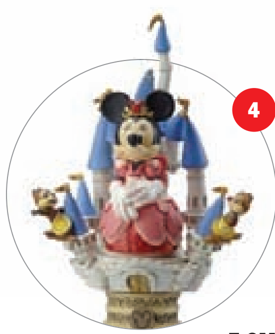
5

30 СМ
4490 РУБ.



2

14 СМ
890 РУБ.



4

7 СМ
400 РУБ.



3

27 СМ
3490 РУБ.

Звоните или пишите, подберем!
(495) 780 88 25, sales@gamepost.ru

GAMEPOST
www.gamepost.ru

* Для уточнения цены просим звонить на указанный телефон, доставка возможна на любой адрес на территории РФ. Предоплата 100% включая доставку обязательна.

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей

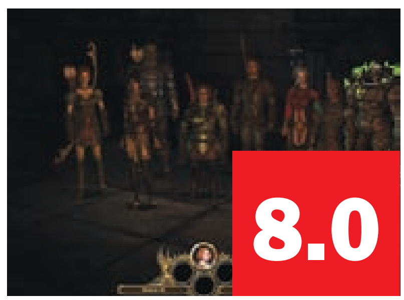


Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

Dragon Age: Origins



Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
BioWare

Сделанная по проверенным рецептам десятилетней выдержки классическая party-RPG с возможностью изометрического обзора, «умной паузой» в драке, эльфами, гномами, древними тайнами, сложной теологией и магией.

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти



Платформа:
PC
Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
GSC World Publishing
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
GSC Game World

Новая глава в истории Зоны не менее занимательна, чем предыдущие. Сюжетная линия не даст заскучать, а потом можно продолжить играть в «свободном» режиме. Действительно интересный шутер с открытым миром и незабываемой атмосферой.

Batman: Arkham Asylum



Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Eidos
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Rocksteady Studios

Arkham Asylum в первую очередь делалась для поклонников «Бэтмена», но при этом вполне способна удовлетворить кого угодно. Arkham Asylum – это «Биошок» от мира комиксов: атмосферно, красиво и интересно.

Uncharted 2: Among Thieves



Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action.platform/shooter.third-person.modern
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
SCEE
Разработчик:
Naughty Dog

Чего ждут от сиквелов? «Того же, только больше да лучше»? Тогда Uncharted 2 – на сто процентов ожидаемое продолжение. Более красивая картинка, более интересные уровни, возвращение старых героев – все, чего хотели!

Слово команды

Жизнь редакции как она есть

Константин Говорун



Трейлер фильма по «Принцу Персии» – ничего так, радует. Правда, боюсь, что в фильме будет слишком много желто-коричневого – кирпичей и песка – и этим он будет невыгодно отличаться от «Пиратов Карибского моря». Но я думаю, эта проблема будет решена. Респект по отношению к игре соблюден углами обзора камеры и кадрами а-ля «Принц аутентично карабкается по стене».

СТАТУС: Ночной редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Uncharted 2: Among Thieves

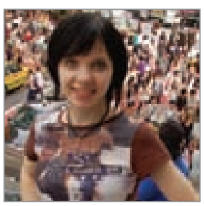
Артём «cg» Шорохов



Столько было мыслей еще несколько часов назад... И тебе про Tekken 6, и про «Первый отряд», и про Игромир (в целом) и Байонетту (в частности). И даже про вчерашний поединок Фёдора Емельяненко. А сейчас – пустота. Эти два глаза (слева) в обрамлении ушей (выше) и блестящего пятака (под) меня гипнотизируют, утягивают куда-то в пустоту Вселенной... Хочется уйти на месяц в горы и проходить писишные ретроигры.

СТАТУС: Не смотрите ему в глаза! **ИГРАЕТ В:** Borderlands, Uncharted 2: Among Thieves

Наталья Одинцова



Сейчас, когда я пишу эти строки, моя копия Bayonetta томится на таможне, а Muramasa: The Demon Blade выйдет только через четыре дня. Коллеги уже сейчас жалуются, что не успевают проходить все игры, а у меня горячий сезон, чувствую, настанет в конце ноября. Хотя нет, я все же надеюсь, что Bayonetta придет раньше. Пока счастливый момент не настал, сижу и читаю в онлайне мангу Detective Conan.

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Odin Sphere

Сергей «TD» Цилюрик



После разочарования в любимой Final Fantasy VII решил перепройти десятую часть. В свое время она оставила меня почти равнодушным – хоть я и не мог не признать ее достоинств. А сейчас играю – и прямо не могу оторваться. Все сделано настолько хорошо, что не нарадоваться. Честное слово, лучшая же из традиционных «Финалок»! Бесконечно жаль, что у прекрасной игры настолько отвратительный сиквел.

СТАТУС: Ретролюб **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Team Fortress 2, Final Fantasy X

Илья Ченцов



Роман Кори Доктороу Makers – интересная то ли утопия, то ли антиутопия про недалекое будущее, где идут бизнес-войны между теми, кто держится за копирайты, и теми, кто придумывает что-то новое каждый раз, как старое начинают копировать все, кому не лень. На чьей стороне симпатии автора, понять нетрудно, и уже после первого десятка страниц начинаешь разделять их и жалеть, что вырос неумехой.

СТАТУС: не влез **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Holy Invasion of Privacy, Badman! What Did I Do to Deserve This?

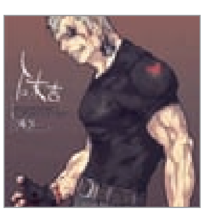
Степан Чечулин



Презентация игры «Метро 2033» прошла в знакомом бункере под Таганской площадью. Удивило вот что. Когда слово взял Дмитрий Глуховский, автор романа, он говорил не про игру, а обстоятельно разъяснял западным журналистам, что его сюжет про ядерную войну утопия, а в России все любят Америку, так что бояться нечего. Почему-то сложилось ощущение, что он пытался таким образом усыпить бдительность вероятного противника...

СТАТУС: Уже **ИГРАЕТ В:** FIFA 10, Dragon Age

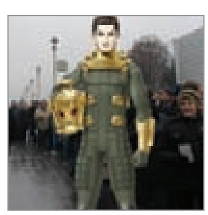
Денис «SpaceMan» Никишин



Tekken 6 online ranking battle, как и многострадальный Campaign mode, не имеет отношения к Tekken 6 как таковому. И тем не менее, в этой отдельной игре со своими правилами и заморочками есть свой кайф (в отличие от Campaign mode). Лично я, не чуждый файтинг-тусовке человек, переживаю здесь гораздо больше, чем в оффлайне. Больше эмоций, больше желания победить... И никакого турнирного мандража!

СТАТУС: Директор всех ниндзей **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Tekken 6

Евгений Закиров



Каждый год удивляюсь очередям на «Игромире». Даже, наверное, очередям перед «Игромиром», ведь многие из счастливых «посетителей» попадают на выставку лишь к ее закрытию, когда собственно к играм интерес остывает и хочется просто постоять в тепле. В этом году даже нашелся человек, который вроде как отморозил какой-то лицевой нерв, потому что долго стоял на морозе. Вот ведь как бывает!

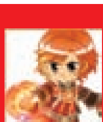
СТАТУС: Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Shin Megami Tensei: Strange Journey, Tekken 6

Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.

Большинство геймеров со стажем наверняка помнят золотой век Соника. Мы расспросили посетителей нашего комьюнити об их лучших воспоминаниях, связанных с синим сверхскоростным ежом. Также мы предлагаем вашему вниманию очередную порцию страданий нашего частого гостя, ЖЖ-пользователя true_3рас.

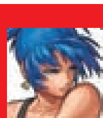


Соник

darkwren

Расскажите, пожалуйста, какие у вас трогательные воспоминания связаны с Sonic the Hedgehog?

Я, например, помню код для debug mode в Sonic the Hedgehog 3 – фиг введешь с первого раза.



spartan458halo

Во времена SEGA Mega Drive серия Sonic была самой любимой. Исходил все игры (кроме Spinball) вдоль и поперек, наткнувшись на несколько забавных глюков.

Sonic 2. Помню, как увидев игру в первый раз был ошеломлен: как это, когда за тобой постоянно следует управляемый компьютером лисенок? :) Разнообразные уровни, плавная сложность игры и веселые боссы скучать не давали вообще. Потрудившись, получил 7 изумрудов и обнаружил забавный глюк игры: еж, задействовавший хаос-контроль, становится обычным после пересечения финальной таблички, но если успеть подпрыгнуть, еж повиснет в воздухе. Если через дебаг на уровне с самолетом (Sky Chase Zone) набрать 50 колец, задействовать хаос-контроль, а затем рвануть влево-вправо, Майлз не успеет подхватить Соника. Кстати, Sonic 2 – моя самая любимая игра серии и остается такой по сей день.

Sonic 3. Код выбора уровня/дебаг – это мощь! Раза с десятого как-то даже удавалось набирать. Изумруды собирались как с куста. Игра быстро проходилась, а драться с финальным боссом С КОЛЬЦАМИ было даже как-то неинтересно.

Sonic & Knuckles. Четыре финальные заставки, различающиеся уровни и разные способности персонажей – игру проходил десятки раз. Наклз легко прошибал каменные преграды, планировал и цеплялся за стены, но его прыжки были значительно ниже, кроме того, возможности щитов он не мог задействовать. Порадовал финальный уровень (Doomsday Zone), попасть на который можно, собрав все изумруды.

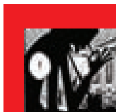
Sonic Spinball. Без комментариев. Попытка превратить ежа в мячик пинбольного автомата, на мой взгляд, полностью провалилась.

Sonic 3D. Очень красивая и простая игра. Изумруды собирались элементарно. Графика в игре тоже была весьма симпатичной, но сама идея перенести ежа в третье измерение казалась лишней. Эх, нынешние «Соники» это подтверждают.

Картриджи с «Слониками» всегда лежали под рукой, приходившие в гости друзья тоже были вовсе не прочь навернуть пару-тройку мертвых петель! :) Словом, проходить игру на пару было гораздо веселее, только Майлза нужно было постоянно дожидаться или же действовать синхронно.

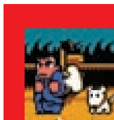
Вовсю собирал стикер-альбом. Он появился у меня даже раньше МегаДрайва!

P.S. Помню, у меня только-только появился первый компьютер (даже сидюка не было), шел мимо палатки обнаружил там журнал с Соником на обложке и подписью «12 игр, которые изменили мир». Журнал назывался «Страна Игр». Но это уже совсем другая история...



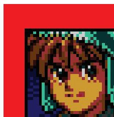
mondo_kun

А мне все время казалось, что Тэйлз, который во 2-й и 3-й части все время бегает за Соником, только путается под ногами, поэтому я его отключал.) Еще в памяти остался то ли цирк, то ли казино из 3-й части. Там был такой момент адовый, когда нужно было что-то сделать с крутящейся бочкой, я так и не додумался, что от меня там требовали.)



ataehone

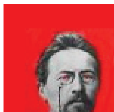
Knuckles Chaotix – там была умопомрачительно офигительная музыка. А также забавный геймплей тяни-толкайного характера. И это самое яркое моё впечатление от всего Соникoвского отродья =)



alexfrom

В начале девяностых случайно увидел Соника на экране в немецком магазине. Не мог подобрать челюсть минут двадцать. Что-то подобное тогда можно было увидеть только в каталогах Quelle на картинках 2x3 см. В моду только начали входить клоны Atari 2600, а в Советском Союзе рулил Спектрум.

Соник тогда казался чем-то нереально сложным и фантастически красивым. О таком даже и мечтать страшно было. А поиграл только лет через пять, и далеко не сразу узнал.



the_great_anton

Sonic Adventure и его вторая часть. Были лучшими играми на Dreamcast, да и вообще...
После засилья клонов Super Mario 64, быстрые и яркие «Соники» на последней приставке от Sega воспринимались на «ура». Жаль, что сейчас Соник уже не тот...



Empty words

true_3pac

Играю в современные модные игры «для взрослых и умных» – и возникает странное ощущение – как будто я поднес к губам чашу с вином, пью, пью – и никак не могу напиться. Не потому, что сильно хочу пить, а потому что не насыщает. Как капитана Барбоссу в «Пиратах Карибского моря». Начал думать, почему. Почему все эти «суперхиты на десять баллов» не задерживаются в голове больше, чем на день. Mirror's Edge, BioShock, Assassin's Creed, Gears of War, Uncharted, Batman: Arkham Asylum, Modern Warfare – любой хитовый неяпонский тайтл последних лет.

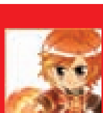
Мне кажется, что главная их черта в том, что они попытались полностью отринуть накопленный опыт всей игровой индустрии и начать всё-всё заново. Здесь нет ни, условно говоря, гриба 1-up, ни боссов с полоской жизни, ни суперкомбы на десять кнопок. За эти игры может сесть абсолютно любой человек, никогда не видевший видеоигр – и полученный им экспириенс не будет ничем отличаться от полученного хардкорщиком с 20-летним стажем. Аудитория журнала Maxim удовлетворена целиком и полностью.

Эти игры можно описывать, не ссылаясь на Tales of..., Final Fantasy и даже на Супер-Контру – достаточно будет пары ссылок на литературу середины двадцатого века, нескольких образных сравнений и пригоршни цитат из альбомов Питера Гэбриела. А их и делали не для таких, как мы здесь. Их делали для «просто людей». Любителей книжек в оранжевых обложках, мечтающих о часах «Вашерон Константин» торговцев цементом за рулем дизельной «ауди», духовно богатых дев с матэ и калабасом. Опасность пришла не от кролегов с нунчаками и не от бисёненов с ганблейдами – она пришла от выбритых, надушенных «Хуго Босс» менеджеров в костюмах.

Ни у кого такого ощущения не было? Или я гоню?

А во что мне играть? С одной стороны – игры для неигроков, с другой – Valkyria Chronicles с кавайными поросятами и неубиваемыми танками. Чувствую себя загнанным в угол. Пока нахожу отдохновение в двухмерных «Каслваниях». Садиться за Бэтмена нет ни малейшего желания. Поддержать разговор об Assassin's Creed 2 тоже вряд ли смогу.

В этом сезоне модно рыдать не по Наоми Хантер, а по жинке Доминика Сантьяго.

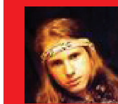


darkwren

Это лучше, чем MMO, браузерки, казуалки, онлайн, PlayStation Home и Wii Fit.

Это хотя бы игры, а не продукт технологий по управлению толпами.

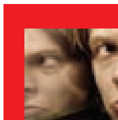
В ЭТОМ СЕЗОНЕ МОДНО РЫДАТЬ НЕ ПО НАОМИ ХАНТЕР, А ПО ЖИНКЕ ДОМИНИКА САНТЬЯГО.



linnaro

Врен, а не ты ли на страницах СИ озвучивал мысль, что российские разработчики не решаются обращаться к российскому и советскому культурному контексту в своих играх? Вместо этого копируя приемы, отработанные в Японии и на Западе.

Это я вспомнил к вопросу о бестолковости MMO. «Аллоды Онлайн» в хорошем смысле позабавила меня массой аллюзий на культурный опыт именно что наших соотечественников. Цитаты из фильмов, узнаваемые бытовые реалии там на каждом шагу вплетены в фентезийный мир. И, учитывая масштабность проекта, его немалый, в конце концов бюджет, – это очень ценный опыт для нашего игростроя, нет?

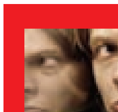


magik

Никто ничего не пытался «отринуть». «Биошок», например, уползает корнями год эдак в 92-й (и, несмотря на «оказуаливание» (дурацкое слово) игровой механики, идеологически именно там, в 92-м). А «Бэтмен» – и вовсе квинтэссенция всего, что было популярно в видеоиграх на протяжении последних лет десяти (а то и больше, с захватом в девяностые). Тем не менее, упрощение _восприятия_ игровой механики (а не самой механики!) – есть тенденция и тенденция, в общем, положительная. В JRPG и «кастыльваниях» – вот где действительно стагнация и разложение. При всей моей любви к классическим «кастыльваниям» последние три (или уже четыре?) игры серии я осилить не сумел.

true_3pac

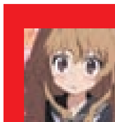
«Биошок», как игра, сам по себе мертворожденная дрянь (могу научно доказать). Но за счет «ОО ЭТО ЖЕ АНТИУТОПИЯ КАК В КНИЖКЕ АТЛАНТ РАСПРАВИЛ ПЛЕЧИ» ее очень любят хипстеры, гуманитарии и люди, позавчера увидевшие геймпад.



magik

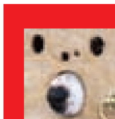
Нет, научно не можешь, я гарантирую это (с). «Биошок», слава всевышнему, далеко не по книжке «Диавол носит прада». Более того, темы, которые он «обыгрывает», с трудом можно охарактеризовать как популярные и актуальные. Названные тобой категории граждан вряд ли поголовно читали Алису Розенбаум. Ответ на вопрос автора: все так и есть, ты не гонишь.

Особенно это подтверждает Бобби Котик, которому плевать на хардкорщиков с их запросами. Казуалов больше, они несут больше денег, поэтому теперь разработчикам приходится учитывать пожелания не только искушенных игроков, но и тех, кто только начал постигать прекрасный мир (страну) игр.



santa2014

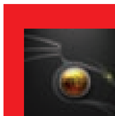
Раньше играли только хардкорщики и под них делались игры, а теперь нам всё-таки стоит пододвинуться, казуалы идут! И не так уж это и плохо, если разобраться. Кто-то поиграет и бросит, а кто-то увлечется этим всерьез и надолго, превратившись из казуала в тру-геймера. Сами подумайте, ведь это прекрасно, когда ваши родные и ваша семья имеет с вами общее увлечение!



y3ypnat0p

Старость подкралась незаметно, и стало сложнее радоваться новому. Остаётся играть в старые или японские игры, не зря многие японские разработчики признают преимущество западного геймдизайна.

Может, следующий виток развития игр больше придётся по вкусу.



av34

Я не думаю, что ты такой уж старый, что играл во всё прекрасное, что породила индустрия, так что качай эмуляторы. А современные игры в какой-то степени нарочно не западают и не кажутся хорошими, чтобы можно было потом разработчикам сказать: «Эта часть ещё лучше». Те же «Миррор» и «Ассасин» – это трилогии по задумке (то ли ещё будет); первые игры не дают того, чего надо, чтобы вы говорили о тех деталях, которые нужны разработчикам. Ну, и напоследок: сейчас выходит столько игр, что даже если тебе их хватает не больше, чем на 10 часов, а на следующий день уже забыл, тогда быстренько к стране игр, за копилкой и в магазин – ещё 10 часиков счастья, ура!)))

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Обратная связь

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»



ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Хотите попасть на наши страницы?

Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!





Человек из прошлого

Здравствуй, уважаемая и любимая мной в частности и всеми в целом «Страна Игр». Пишет вам, наверное, один из старейших читателей – читаю ваш журнал аж с мая 1997 г. Я, можно так сказать, живу вместе с ним и умру, наверное, тоже (но это будет еще не скоро). Заканчивал школу вместе с «СИ», учился в техникуме и институте, теперь работаю – и везде со мной этот журнал, вот уже на протяжении одиннадцати лет. За это время их скопилась уже целая гора, вот уже забиваю третий бокс на 96 дисков. Мне все говорят, выкини их, но у меня не хватает духу, хотя иногда и хочется. Самые ценные для меня номера 1998 года, когда в период экономического кризиса журнал перешел на газетную бумагу. Тогда я учился в техникуме в другом городе и выписывал его по почте. Сравнивая тот период и период, который идет сейчас, видно, что с того момента «СИ» весьма окрепла, превратилась в огромную медиакомпанию со множеством других профильных изданий, ей теперь не страшны любые экономические потрясения в стране. Многие читатели возмущаются уменьшением объема и размера журнала, но я вижу в этом и выгоду. Раньше, когда журнал выходил раз в месяц, я успевал прочитать кроме журнала еще и половину какой-нибудь книги. Тогда я был значительно моложе, и у меня было больше свободного времени. Сейчас же, когда мне приходится работать и воспитывать дочь, которой на данный момент уже пять лет, времени на чтение остается значительно меньше. Читаю, в основном, в метро – по пути на работу и с работы. А дома хочется во что-нибудь поиграть и еще заниматься домашними делами. А так как я все равно не пропускаю ни одного номера, за последние полгода я уже отстал на три месяца и читаю сейчас только первый июльский. В этом есть целый ряд преимуществ. Игры я покупаю, в основном, после прочтения рецензии в журнале, и за то время, когда я до нее наконец добираюсь, уже выходят патчи, так что, устанавливая игру, я знаю, что буду играть в уже хорошо стабилизированную и отлаженную версию. Конечно, бывают и обратные ситуации. Например, игра «Анабиоз» после скачки последнего патча начала глючить и каждые полчаса вылетать в систему. Но такие случаи очень редки. Я был бы даже не против, если журнал вернулся бы к выходу один раз в месяц, но за это, я думаю, большинство ваших читателей съедят вас живьем, как зомби из Resident Evil. Не будем искушать судьбу. Думаю, что за время кризиса я наверстаю оставшиеся номера. Я по-прежнему продолжаю покупать все выпуски подряд и склады-

Занудный FAQ

Вопросы, которые нас утомляют.
Отвечаем в последний раз!
Присылайте свои вопросы на номер **8-926-878-24-59**

Вы ведь знаете про переиздания самых лучших игр под лейблом «Game of the Year», верно? Туда обычно докладывают все дополнения, которые раньше можно было только скачать за дополнительную плату, и так далее. Так вот, хотелось бы спросить, как обстоят дела в России с подобными изданиями Fallout 3, Fable II и Gears of War 2 для Xbox 360?

По-разному. Издатели («Софт Клаб»/«1С» и Microsoft) сообщают нам следующее. Консольный Fallout 3 в GotY-варианте издается на английском языке со всеми аддонами (локализованный ПК-вариант обещают зимой), но можно будет купить комплекты дополнений и отдельно. Fable II уже имеется в продаже и полностью переведен на русский язык (то есть, с русскими субтитрами в дополнении). Gears of War 2, к сожалению, можно не ждать вовсе: во всем мире добавленные эпизоды и карты для мультиплеера не включены в состав диска, а прилагаются в виде кодов для скачивания. А в России, как известно, «Лайва нет».

Привет, «Страна Игр», у меня вопрос: где можно скачать демоверсию? Я бы хотел StarCraft II или Warhammer 40.000: Dawn of War. Просто хочу знать.

Хм, демо StarCraft II, которое привозили на «Игромир», настолько секретное и хорошо охраняемое, что его в Интернете пока можете и не ждать. Если, конечно, не случится чего-то из ряда вон. А вот демоверсии обеих частей Dawn of War вполне доступны в Интернете (используйте поиск или покопайтесь на официальном сайте проекта) и даже на дисках «Страны Игр» в свое время публиковались. Если же говорить о демках вообще, в широком смысле, – они, конечно же, берутся от самих разработчиков: когда «приходит время», издательство выкладывает файлы в открытый доступ на радость всем геймерам (которые шустро тиражируют «свежак» по всей Сети). В случае с приставками все это еще и удобно организовано в соответствующих разделах Xbox Live и PlayStation Network.

вать их себе в ящик, храня их до тех пор, пока не придет их черед. И по этому поводу у меня есть к вам один-единственный вопрос. Я знаю только одно место, где продается практически вся продукция компании Gameland за последний год – это ларек на Савеловском рынке. Но вот есть ли где-нибудь еще у нас в Москве такие места, и если есть, то где?

С уважением,
ваш «человек из прошлого»,
Дмитрий «falkon79» Зверев
г. Москва

**Илья Ченцов ** *Вот про патчи вы очень правильно заметили. Даже если они и исправляют какие-то ошибки, или, там, баланс налаживают, то все равно получается эффект отторжения – ты-то уже привык к тому, что дракон наносит десять единиц урона – а тут вдруг бац! И уже одиннадцать. Что далеко ходить, недавно пришла рассылка от «1С» – мол, вышел патч к стратегии «Линия фронта. Битва за Харьков», где, среди прочего, «удален баг с вылезанием мертвых членов экипажа из техники». Тут еще дважды подумаешь, ставить такую «заплатку» или срочно запускать игру без нее, чтобы скорее поглазеть на танкистов-зомби. Или возьмем июльский патч к The Sims 3: «Действие "Зачать ребенка" больше недоступно со Смертью». Кому… дизайнеру пришло в голову обрубать эту возможность? А если я еще не попробовал?!*
Так что осторожнее с патчами.

Любовь к фэнтези

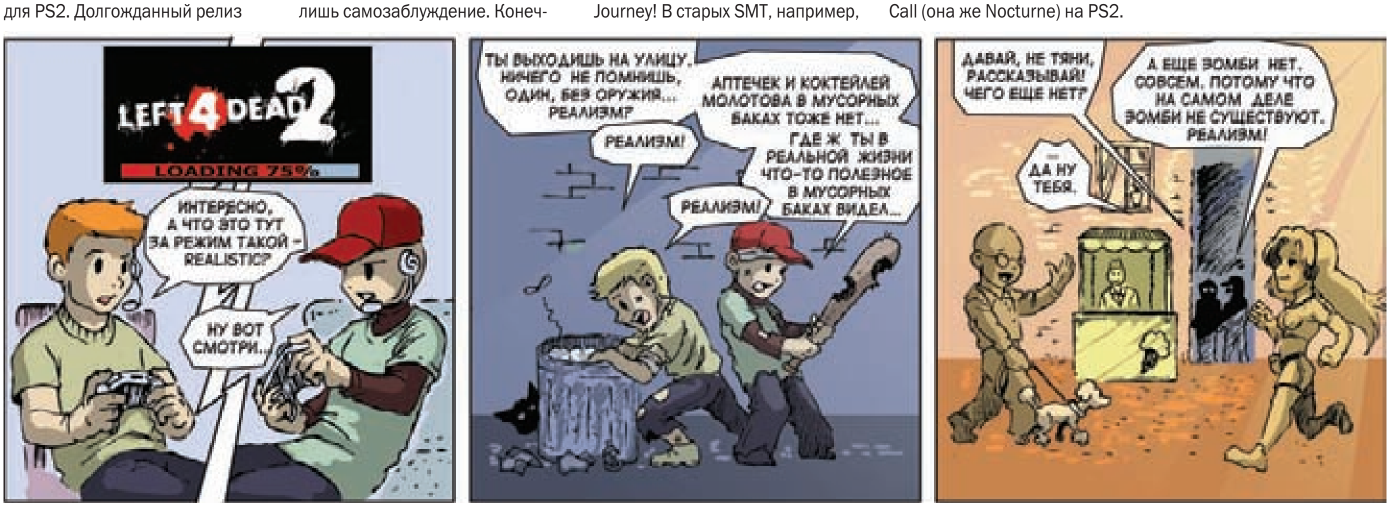
Здравствуйте, редакция «Страны Игр»! Меня, как ценителя фэнтези и владельца PS3, не может не радовать факт льющихся как из рога изобилия анонсов RPG в PC-стиле для консолей текущего поколения. Наконец-то мои ожидания с лихвой оправдались после продолжительного отсутствия подобных игр и невразумительных «Балдурс Гейтов» и «Чемпионов» для PS2. Долгожданный релиз Diablo II для PS2, к сожалению, так и не состоялся. Может быть третий Diablo снизойдет на PS3? Однако основным негативным фактором для меня являются цены на консольные игры и эксклюзивы, доходящие порой до трех тысяч рублей. Отсюда вопрос: кто является инициатором подобного маркетингового хода? Sony, разработчики/издатели или же местные дистрибьюторы, пытающиеся заработать на финансовом кризисе? Каков порог ценового повышения на консольные игры? Думаю, что продажи игр в связи с этим вряд ли смогут вырасти, скорее наоборот.
Но все-таки вернемся к теме фэнтези. На PS2, несомненно, самая богатая библиотека игр в жанре JRPG. В последнее время меня крайне заинтересовал сериал Shin Megami Tensei, выделяющийся среди несколько попсовых «Финалок» взрослыми героями, серьезным сюжетом и мрачной атмосферой. Решил начать с Persona 2: Eternal Punishment. Но на 55-м часу игры кончилось терпение – очень уж сложные тут боссы (дошел до трех механических копий друзей Майи в звездном корабле). Заметив в одной из авторских колонок журнала упоминание этой игры Натальей Одинцовой, заинтересовался: неужели она прошла эту игру полностью? Надеюсь, остальные SMT-игры не такие же запредельно сложные. Пройдя не так давно относительно простую Grandia II, задался одним вопросом. Вызвала ли эта игра в момент выхода какой-либо резонанс в религиозных кругах общества? Там, если вспомнить, в конце игры «почти святой» Папа Зера превращается в некое подобие Темного властелина и повествует героям о давным-давно умершем боге, в которого все верили последние тысячи лет. Аналогично можно предположить, что все современные религии – это всего лишь самозаблуждение. Конечно, это всего лишь мое предположение, и разработчики не пытались, наверное, внести подобный подтекст в сюжет игры.
Лучшей JRPG на PS2 считаю Dragon Quest 8 – за приятную анимешную графику, за юмор и не-очень-эпичный сюжет без лишней политизированности, как в последней (двенадцатой) Final Fantasy, пытающейся угодить современным MMO-шникам и любителям «графики покруче». Из серии FF для PS one больше понравилась FF9, несмотря на сюжетную аналогию с «Волшебником из Страны Оз».
Первой же RPG для меня была Light Crusader на Mega Drive, одна из редких игр с батарейкой в картридже. Сама игра была подобием Diablo с элементом платформенных головоломок (перекати шар/передвинь блок).
И, кстати, понравилась гораздо сильнее, чем культовый в то время Story of Thor. Тогда, в уже далекие девяностые, сев за Light Crusader одним вечером часов около девяти, не заметил, как прошла ночь, и на часах уже было шесть утра. Бог Ужаса, последний босс, был уничтожен и любовь к фэнтези с того момента поселилась в моем сердце на долгое время.
Далее следует занудный вопрос по схожей тематике. Планирует ли Square Enix снимать CG, а лучше аниме-фильм/сериал – продолжение Final Fantasy Unlimited? Надеюсь, что мое письмо покажется кому-то интересным. Всего доброго, «Страна Игр»!

О.А. Кольцов,
Нижегородская область

**Евгений Закиров ** Persona 2 (да и вообще Persona) к Shin Megami Tensei может быть причислена разве что условно. А что касается сложности, то Eternal Punishment в этом отношении наименьшее из зол. Видели бы вы карты донжонов из if… или боссов из недавней Strange Journey! В старых SMT, например, приходилось тратить по пять часов только на то, чтобы составить подходящую команду демонов. Перед каждым боссом!

**Сергей Цилюрик ** *Увы, Blizzard упорно игнорирует консоли. Даже за мой любимый порт Diablo на PS one благодарить стоит не их, а Electronic Arts. Так что надеяться на третью часть на PS3 не стоит.*
Насчет JRPG на PS2: попробуйте дилогию Valkyrie Profile (первая часть – на PS one, правда). А антиклерикальная линия гораздо изящнее удалась у Final Fantasy X. Которая в достаточной мере мрачна, кстати.
Вот и у меня с Light Crusader тоже связаны приятные воспоминания – перепроходил ее не раз. Правда, уже не так было интересно вследствии из-за того, что головоломок в игре много, но решать-то их уже не надо – все по памяти. Поэтому Story of Thor/Beyond Oasis, где был значительных размеров мир и больший упор на экшн, осталась в фаворитах.
Никаких планов относительно будущих CG-мультфильмов Square Enix не строила, так что надеяться пока рано (хоть и никогда не поздно. – Прим. Зануды). И Гранас нас упаси от очередной Final Fantasy Unlimited!

**Наталья Одинцова ** Как-то я спросила Хидеки Камию, автора Bayonetta: «А почему японские геймдизайнеры так специфически воспринимают христианство? У вас, например, ведьма с ангелами дерется». Камия очень удивился и ответил: дескать, о подтексте и не помышляли, просто нафантазировали вот такой мир. А Eternal Punishment я прошла полностью (и – нет, она не самая сложная, просто нужно долго качаться), но, как уже заметили мои коллеги, к основному циклу она не относится – знакомство с SMT лучше начать с Lucifer's Call (она же Nocturne) на PS2.



Содержание PC-диска

Много разных полезных файлов на PC-диске

Видео на PC-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

Colin McRae DiRT 2 (PC, PS3, Xbox 360)
DiRT 2 выглядит отлично – как и первая часть в свое время. Прекрасные автомобили и роскошные локации, а также шикарные повторы – вот что вы увидите в нашей геймплейной нарезке в HD.



Borderlands (PC, PS3, Xbox 360)
Если вы думаете, что в Borderlands вам только и предстоит, что созерцать циферки урона и характеристик, то вы ошибаетесь. Игра очень недурна собой.



Принц Персии: Пески времени
Динамичный и переполненный спецэффектами трейлер экранизации одноименной игры. В главных ролях Джейк Джилленхол и Джемма Артертон.

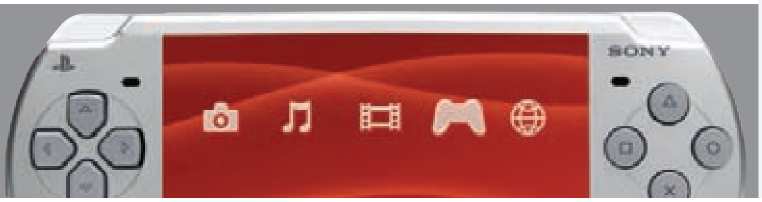


Банзай!
Опенинги сериалов Sasameki Koto, Winter Sonata и второго сезона Hayate no Gotoku. А также клип певицы ELISA на песню Wonder Wind.



PSP Zone

Прошивка: 6.10
Демоверсия: Valkyria Chronicles 2
Трейлеры: Tekken 6, Gran Turismo, Last Ranker



Слово редактора

В этом номере всех поклонников MMORPG ожидает настоящий подарок – клиент бесплатной отечественной MMORPG «Аллоды Онлайн». Поклонники жанра, не пропустите! Кроме того, давно анонсированный фильм по мотивам Prince of Persia: Sands of Time наконец-таки обзавелся трейлером. И, надо признать, весьма впечатляющим – очень надеемся, что кино получится как минимум неплохое. Кроме этого, на диске вы найдете видео с игровым процессом из Colin McRae DiRT 2 и Borderlands; мод, превращающий Unreal Tournament 2004 в рельсовый тир; демоверсию второй части пошаговой стратегии R-Type Tactics для PSP и многое другое. **//Александр Устинов**

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы: демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видеодиске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно-бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентльменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

3. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Пульс

Превью:
- God of War III (PS3)
- BioShock 2 (PC, PS3, Xbox 360)
- Call of Duty: Modern Warfare 2 (PC, PS3, Xbox 360)

Обзоры:
- Colin McRae DiRT 2 (PC, PS3, Xbox 360)
- Ratchet & Clank Future: A Crack in Time (PS3)
- Dragon Age: Origins (PC, PS3, Xbox 360)
- Tekken 6 (PS3, Xbox 360)
- Borderlands (PC, PS3, Xbox 360)

Трейлеры:
- Army of Two: The 40th Day (PS3, Xbox 360)
- Dust 514 (PS3, Xbox 360)
- Runaway: A Twist of Fate (PC)

Special:
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (Игрофильм)
- StarCraft II Battle Report 4
- Mass Effect 2 (дневник разработчиков)
- Assassin's Creed: Lineage (фильм, часть 1)
- World of Warcraft: Don't Make Me Get My Main (машинима)
- Без винта

PC-DVD:

Демоверсии:
- Аллоды Онлайн

Территория HD:
- Colin McRae DiRT 2
- God of War III
- Call of Duty: Modern warfare 2

PSP-Zone:
- Прошивка 6.10
- Valkyria Chronicles 2 (демоверсия)
- Tekken 6 (трейлер)
- Gran Turismo (трейлер)
- Last Ranker (трейлер)

Банзай!:
- Sasameki Koto (опенинг)
- Winter Sonata (опенинг)
- Hayate no Gotoku (опенинг второго сезона)
- ELISA - Wonder Wind (клип)

Дополнения:
- ArmA: Armed Assault
- ArmA II
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Crysis
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- Far Cry 2
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Left 4 Dead
- Operation Flashpoint: Resistance
- Quake III Arena
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

Драйверы:
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- Forceware 195.39 Win 7/Vista
- Forceware 195.39 Windows XP

Патчи:
- Batman: Arkham Asylum v1.1 RU
- Company of Heroes: Tales of Valor v2.600 - v2.601 RU
- Линия Фронта. Битва за Харьков №4 RU
- Машинариум - Патч #1 RU
- Race Driver: GRID v1.3 RU
- Risen - обновление #2 RU
- S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти v1.6.01 RU

Софт:
- Anti-Trojan Elite 4.7.4
- AnVir Task Manager 6.1.3
- RemoveIT Pro XT SE 02.11.2009
- AnyReader 3.0
- CopyToDVD 4.3.1.5
- SWiSH Max 3
- GetRight Pro 6.3e
- Mass Downloader 3.8.835
- SkypeCap 3.0
- Visual Web Ripper 2.17.9
- MOBILedit 3.3.0.859
- PassMark PerformanceTest 7.0 build 1010
- SensorsView Pro 3.2
- TuxGuitar 1.2
- Kantaris Media Player 0.6.3
- TubeHunter Media Center 4.1
- WinMPG Video Convert 8.9.8.2
- WM Recorder 12.5
- Active File Recovery 7.5
- HideDragon 3.4
- PowerStrip 3.87
- RunAlyzer 1.6.1.24
- SetFSB 2.2.133.97
- UltraMon 2.7.1
- WinGuard Pro 2008 7.0.2

Софт-стандарт:
- WinRAR 3.90 RU
- Mozilla Firefox 3.5.5
- Virtual CD 9.3.0.2
- Adobe Acrobat Reader 9.2 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 5.4.0
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.99
- HyperSnap-DX 6.62.02
- Miranda IM 0.8.9
- QIP Build 8095
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1 Build 104
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime 7.64.17.0
- VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.3

Widescreen:
- Аватар (Avatar)
- Зеленая зона (Green Zone)
- Как приручить дракона (How to Train Your Dragon)
- Принц Персии: Пески времени (Prince of Persia: The Sands of Time)
- Дорога (The Road)

Shareware/Freeware:
- HdO Adventure: Frankenstein
- Jewel Match Winter Wonderland
- Kitchen Brigade
- Snaky Jake

Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

Аллоды Онлайн
Бесплатный клиент отечественной MMORPG, действия которой разворачиваются в мире Сарнаут, расколотом после катаклизма на аллоды. На выбор две противоборствующие стороны: канийская Лига и хадаганская Империя. Каждую из них представляют свои расы. В Лиге – канийцы, гибберлинги и эльфы, в Империи – хадаганцы, орки и восставшие из мёртвых. Развивая своего персонажа, мы будем исследовать загадочный астрал, сражаться с монстрами, участвовать в межклановых битвах и даже построим собственный астральный корабль.



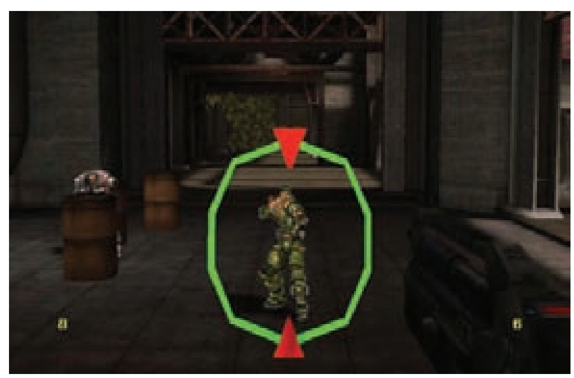
Battlefield 2
На нынешнем диске нашлось место для Desert Conflict Xtended 0.24, довольно известной модификации для Battlefield 2. Конечно, до той популярности, которую в свое время имел Desert Combat, данной дaботе далековато. Но несколько сотен человек на серверах – это тоже впечатляющий результат. В последних версиях авторы Desert Conflict Xtended 0.24 заметно улучшили графику, которая теперь не хуже, чем у лидеров раздела Battlefield 2, что также способствовало росту популярности.



Operation Flashpoint: Resistance
В то время как число дополнений к ArmA: Armed Assault стремительно уменьшается, поклонники Operation Flashpoint: Resistance регулярно радуют нас модификациями для любимой игры. В нынешнем месяце без модов также не обошлось. Встречайте WW1 Mod and Expansion Pack! Автор данной модификации проделал поистине титаническую работу: в WW1 Mod and Expansion Pack реализованы армии большинства государств, принимавших участие в Великой войне. Отрадно, что создатель мода не забыл и про Россию.

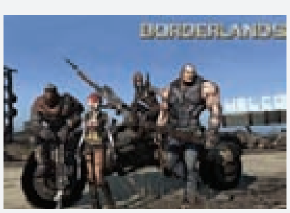


Unreal Tournament 2004
Поклонники Unreral Tournament 2004 любят создавать работы, которые отличаются очень оригинальным исполнением. В этом можно убедиться на примере мода UnrealCop Beta. Автор модификации предлагает вспомнить девяностые годы, когда были популярны игры в жанре интерактивного тира. Игроку здесь не нужно быстро бегать или высоко прыгать, необходимы лишь умение стрелять и хорошая реакция. Главной задачей в UnrealCop Beta является, ясное дело, отстрел врагов, которые время от времени появляются из-за укрытий.

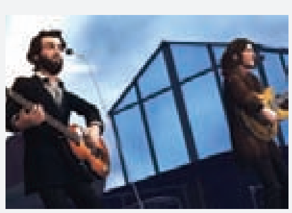


Галерея

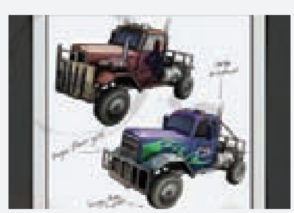
Обои для рабочего стола



Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»

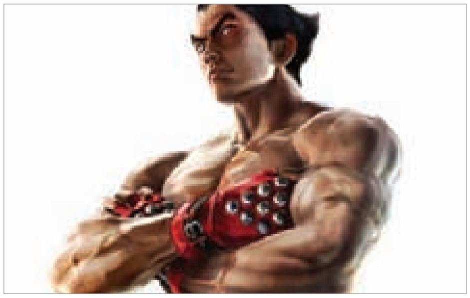


Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



Tekken 6 (PS3, Xbox 360)
Из-за гигантского репортажа с TGS 2009 мы не успели сделать видеообзор новой части Tekken. Исправляемся и благодарим за терпение.



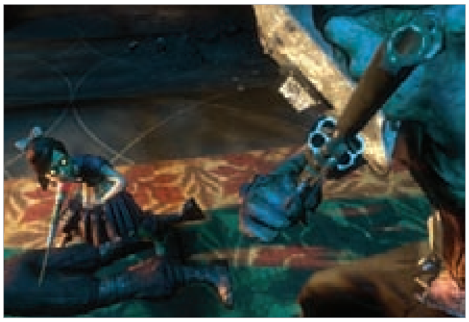
Colin McRae DiRT 2 (PC, PS3, Xbox 360)
Жанр раллийных гонок (да и вообще гонок по бездорожью) нынче не в фаворе. Но терпеливые фанаты получили отличный подарок в виде второй части DiRT.

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



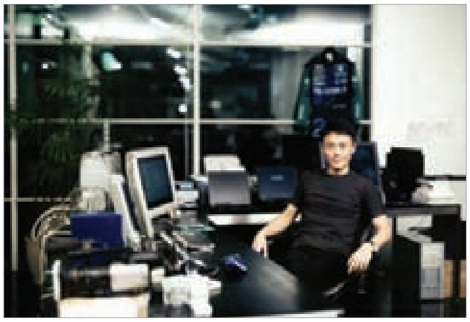
God of War III (PS3)
Третья часть GoW выходит только в следующем году, но демоверсия доступна уже сейчас... правда, только тем, кто оформил предзаказ. Чем порадует нас Кратос на этот раз?



BioShock 2 (PC, PS3, Xbox 360)
Похоже, что в следующем году нас ждет очень много хитов. Поэтому мы напомним, какие игры ждать в первую очередь. BioShock 2 – одна из них.

Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



Интервью с Кадзунори Ямаути
По техническим причинам данный материал не попал на диск к предыдущему номеру. Приносим свои извинения и исправляем упущение.



Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (игрофильм)
Вот и подходит к концу сага о Солиде Снейке. Что ждет в последней серии, мы рассказывать не будем. Смотрите сами.

В продаже с 9 декабря

Анонс

В следующем номере...

РЕЦЕНЗИЯ

Machinarium (PC)

Маленький робот с большой головой
Схож был сложеньем с подзорной трубой.
Железный снаружи, но мягкий в душе
Увековечен в квесте на флэше.



РЕЦЕНЗИЯ

Champions Online (PC)

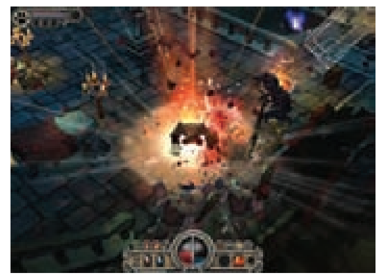
Мы думали, что очередная MMORPG про супергероев вряд ли может чем-нибудь удивить. Оказалось, может – в первую очередь, глубиной.



СПЕЦ

Torchlight (PC)

Клон Diablo? Скучно! Клон Diablo без мультиплеера? Издевательство! Клон Diablo от создателей Diablo? Уже интереснее...



В РАЗРАБОТКЕ

Trinity: Souls of Zill O'll (PS3)

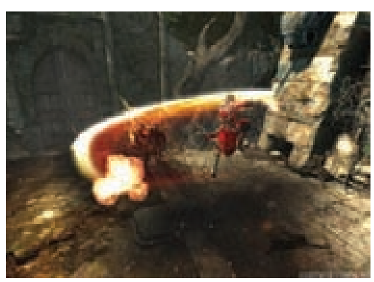
Omega Force и Koei, бессменные авторы бессмертных Dynasty Warriors, представляют новую работу на стыке beat'em up и RPG – про циклопов и ящеролюдей.



РЕЦЕНЗИЯ

Castlevania: Lords of Shadow (PS3, Xbox 360)

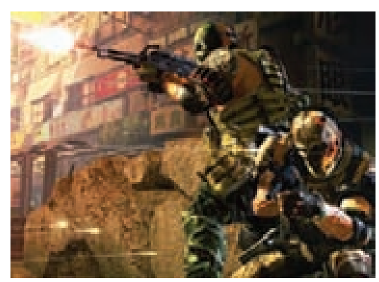
Геймдизайнеры из Mercury Steam обещают, что сделают такую 3D Castlevania, какую мы всегда ждали. Поверим?



РЕПОРТАЖ

EA Gamers Day

Наш корреспондент отправился в Лондон, чтобы лично опробовать свежие демоверсии грядущих новинок от Electronic Arts.



РЕЦЕНЗИЯ

Wizard of Oz: Beyond Yellow Brick Road (DS)

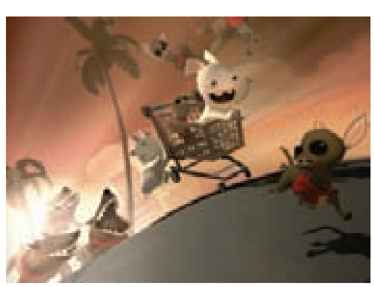
Японская ролевая игра для DS по мотивам всем известной сказки про Элли и Тотошку... Ой! То есть, про Дороти и Тото.



РЕЦЕНЗИЯ

Rabbids Go Home (Wii, DS)

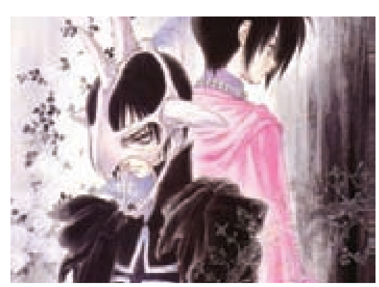
Бешеные кролики променяли мини-игры на платформерные радости – Ubisoft пытается вдохнуть новую жизнь в застоявшийся сериал.



СПЕЦ

История Tales of

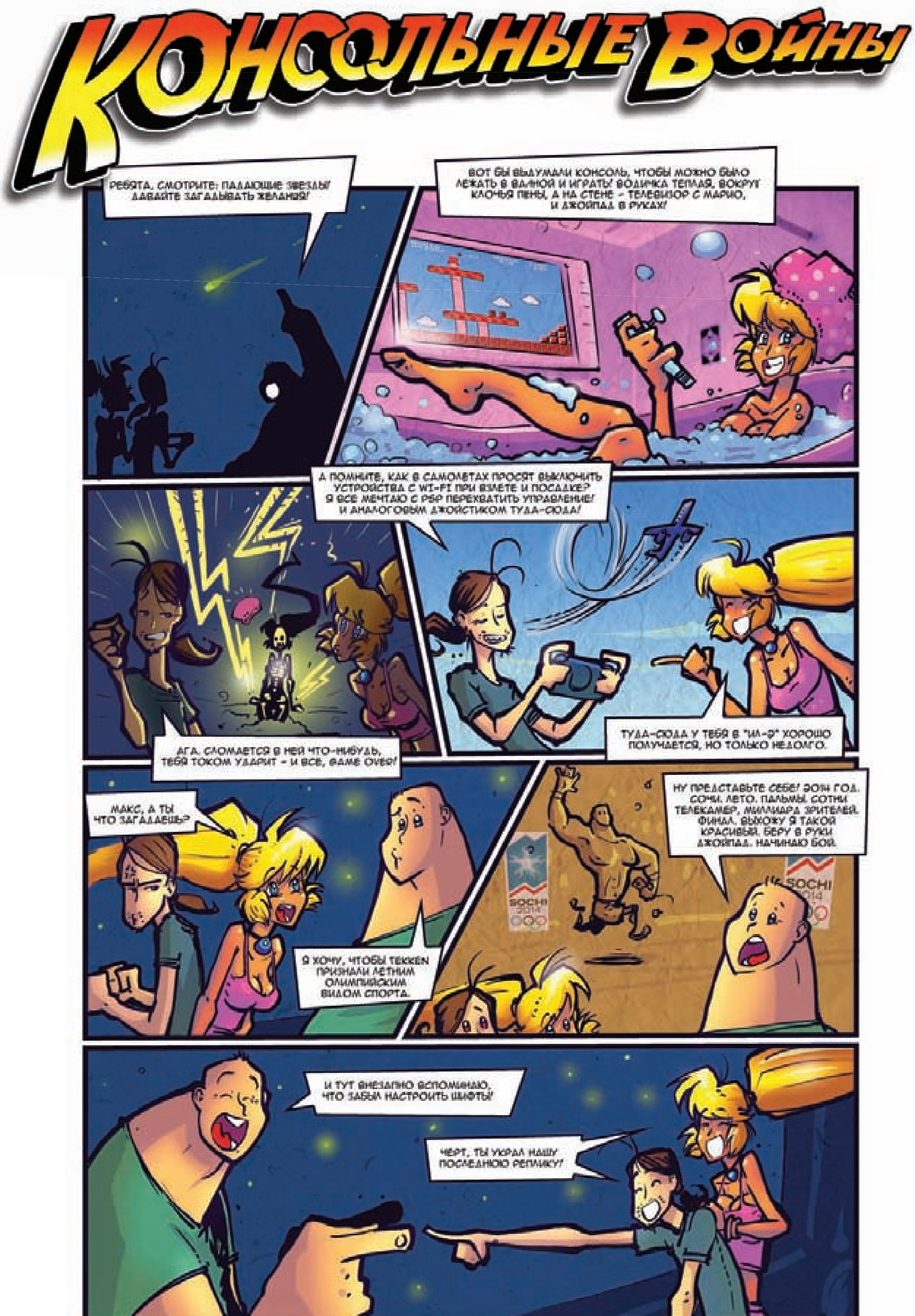
«Если вы видели одну Tales of, то считайте, что познакомились со всем сериалом». Так ли это? Наши эксперты проведут детективное расследование!



В следующем номере

Мы получили на руки демоверсию новой стратегии в реальном времени, а заодно еще и пообщались с ее продюсером. Четвертая, заключительная часть Command & Conquer расскажет, чем закончилась история Кейна и подведет итоги войнам за тиберий. Заодно она чуть ли не впервые постарается стать достойной киберспортивной дисциплиной и будет конкурировать со StarCraft II.





Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак

СТРАНА ИГР | **№23** | 296 | 2009 | ПЕРВЫЙ ДЕКАБРЬСКИЙ

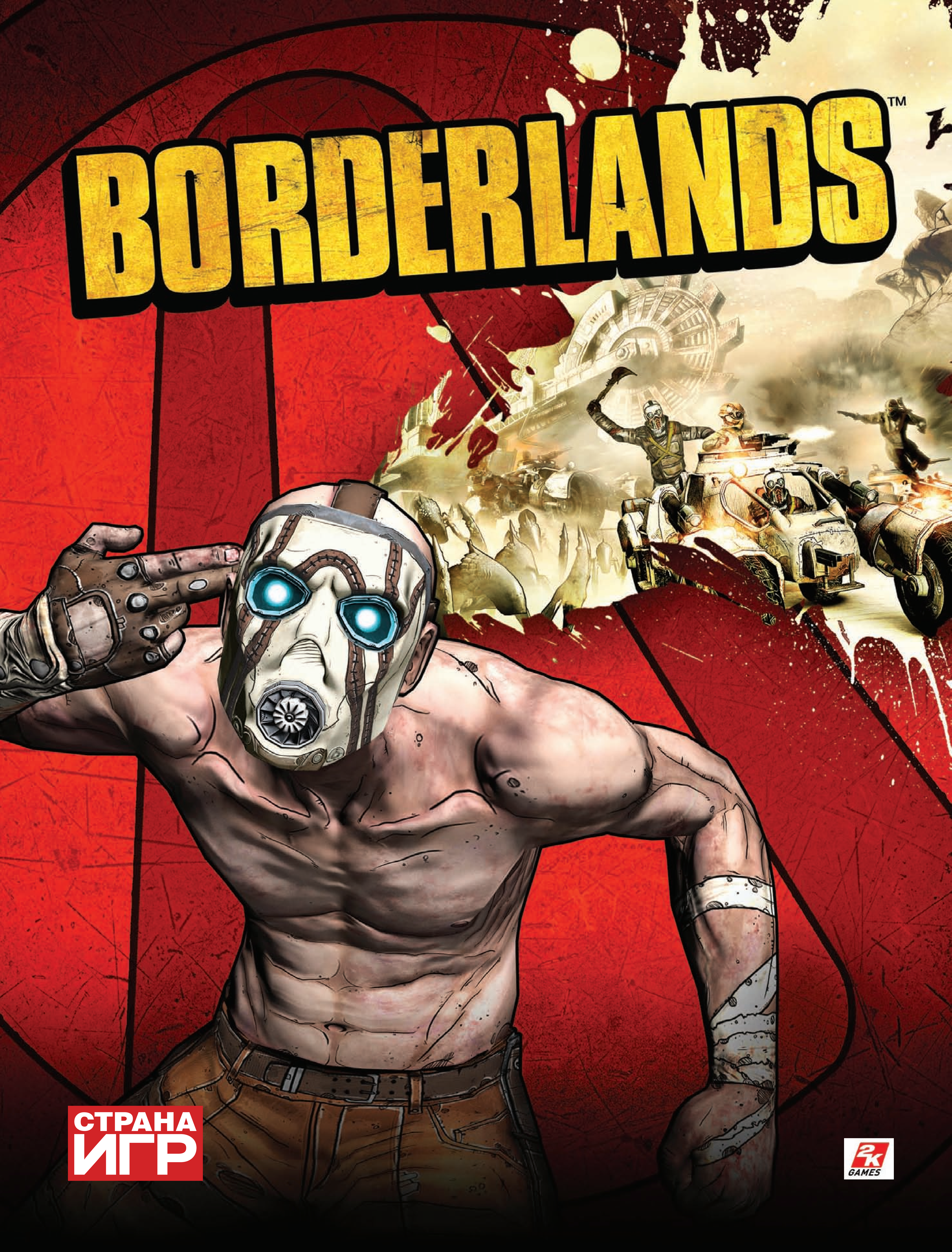
Дальнобойщики 3 | Metroid Prime Trilogy | Ratchet & Clank: A Crack in Time | Borderlands

www.gameland.ru


OKLICK
Laser
Gaming Mouse
Z-1
• Проводная лазерная мышь Oklick Z-1
• Переключение разрешения оптического сенсора 400-3200 dpi
• Колесо прокрутки в вертикальном и горизонтальном направлениях
• 2 боковые программируемые кнопки
• Полноскоростной USB-порт, частота опроса 500 МГц
• Набор грузов для регулировки массы мыши
• Встроенная память для сохранения настроек
• Специальное программное обеспечение в комплекте
www.oklick.ru
Реклама
BEST BUY
ЖУРНАЛ
ОДОБРЕНО ГЕЙМЕРАМИ
100% FRESH
$/Качество



DISSIDIA
FINAL FANTASY.
SQUARE ENIX
СТРАНА ИГР


BORDERLANDS™
СТРАНА ИГР
2K GAMES